N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

185
OCTOBRE
2006



GUILD WARS NIGHTFALL

ARENANET FAIT TOUTE LA LUMIÈRE SUR LES TÉNÈBRES

BÊTAS & TESTS
Dark Messiah
Company of Heroes
In Memoriam 2
Just Cause
Les Chevaliers de Baphomet IV
Call of Juarez

REPORTAGE
Game Convention 2006
Drawn to be alive

MATOS
ATI Radeon X1950 XTX
La nouvelle baffe canadienne

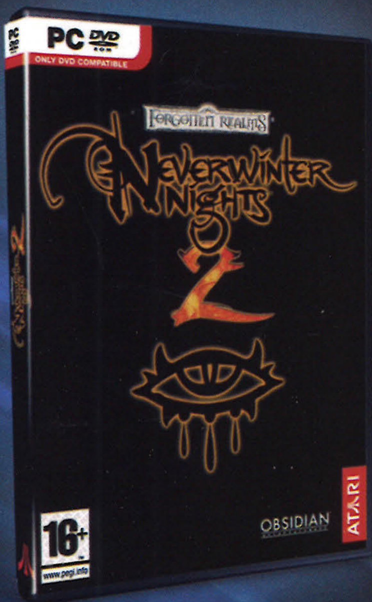
Numéro 185 • Octobre 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

joystick 185 OCTOBRE 2006 • 6,50 €
COMPANY OF HEROES • IN MEMORIAM 2 • JUST CAUSE •

LE CIMETIÈRE DES ACCROCHES
Désolé, trop d'accroches sont mortes ce mois-ci. On n'a pas assez de place.
On fait la grève de la tranche. Na.


2




PC DVD
ONLY DVD COMPATIBLE
FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS
2
16+
www.pegi.info
OBSIDIAN
ATARI




PC
DVD
ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

Sommaire

185 OCTOBRE 2006

16



JEU DE LA COUV' : GUILD WARS NIGHTFALL

Fumble est revenu de son voyage chez ArenaNet les yeux plein d'étoiles. Encore une fois. Ça devient une habitude, à croire que ces gars sont vraiment bourrés de talent. Quant aux yeux de Fumble, c'était une image hein, ce sont surtout des cernes qu'il ramène d'un aller-retour à Seattle en quatre jours.

60



REPORTAGE

Même si les champs de betteraves de Leipzig ne sont pas aussi dépaysants que les rues de Los Angeles, le Salon du jeu vidéo qui s'y déroule commence à sérieusement prendre de l'ampleur. Manque de bol, personne ici n'a pris allemand en première langue…

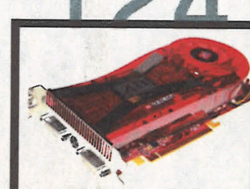
68



TESTS

Ouf, ce mois-ci on retrouve une dose de tests plus « normale » que dans le dernier numéro. Malheureusement la qualité n'est pas toujours au rendez-vous et certains titres passent un sale quart d'heure.

124



MATOS

ATI enfonce le clou dans le pied de Nvidia avec la X1950XTX. Silencieuse, performante, son seul défaut semble être l'obligation d'avoir un écran de douze mètres et un processeur musclé pour vraiment en tirer parti dans des résolutions éhontées. Pas grave, ce mois-ci on voulait tous upgrader nos PC.

JOYSTICK n° 185 – Octobre 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Gianni « Plume » Molinaro, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Nedd » Jamet, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Maria Dao, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy, Yamina Djarir

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément. Ce numéro comporte un catalogue SFR 20 pages jeté sous blister au dos du magazine sur tirage France hors export.

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

COUVERTURE
© NCsoft/ArenaNet

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

DVD-Rom CD-Rom

sommaire #185

Frapper à la porte à coups de fusil à pompe n'a jamais été votre truc ? **Vous êtes du genre à vous infiltrer,** surprendre les gens et les tuer sans bruit... ? **Alors le jeu complet du mois devrait** assouvir vos instincts de tueurs en série **puisqu'il s'agit de Hitman premier du nom.** Les nostalgiques, quant à eux, **peuvent s'orienter vers Another World dans** une version remise au goût du jour. **N'oubliez pas non plus de jeter un œil aux démos de Just Cause et du dernier épisode des Chevaliers de Baphomet,** histoire de satisfaire votre curiosité.

LE JEU COMPLET

HITMAN

Genre : Infiltration
Développeur : IO Interactive
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.eidos.fr/gss/legacy/hitman_contracts/index.html
Config minimum : Windows 95/98/XP, CPU 300 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo
Config recommandée : Windows 95/98/XP, CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo



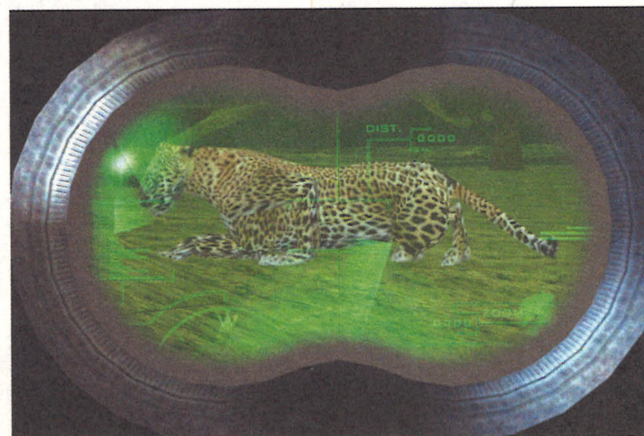






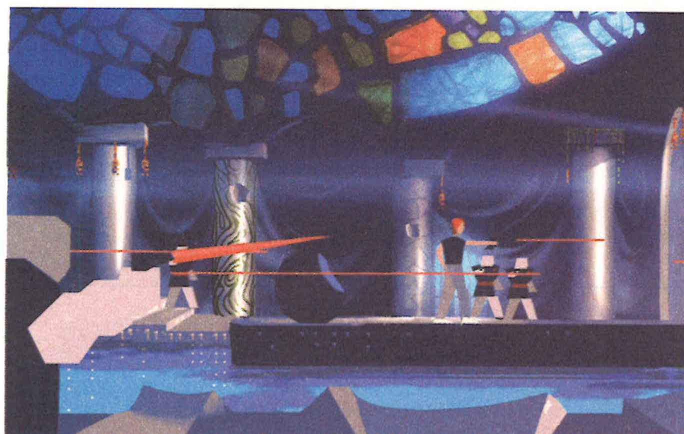
En résumé

Vous aimez tuer des gens ? C'est votre vie, votre passion ? Alors faites-en votre boulot, comme Hitman. Il suffit d'avoir le crâne rasé, un costard noir et un air n'affichant aucune expression. Pour le reste, ça se fait tout seul. Vous acceptez des contrats d'assassinat et évoluez dans un environnement en toute discrétion afin de remplir vos objectifs. Pour cela, il faut utiliser votre cerveau bien plus que votre flingue, en tout cas si vous ne voulez pas finir six pieds sous terre. Déguisez-vous, débarrassez-vous des gens gênants sans faire de bruit et quittez les lieux comme un fantôme. Vous aurez alors la satisfaction d'avoir fait votre boulot correctement, personnage n'a rien vu, ni entendu. Le scénario de Hitman ne se limite pas uniquement à enchaîner les missions. Tout au long de l'aventure, des flashbacks resurgissent pour nous en apprendre davantage sur cet énigmatique personnage que vous incarnez. Côté gameplay, vous n'aurez aucun problème particulier dès l'instant où vous avez joué à n'importe quel FPS au moins une fois dans votre vie. Quoi qu'il en soit, vous aurez le droit à un entraînement en début de partie pour vous apprendre les techniques de bases d'assassinat. Voilà, on ne vous retient plus, allez donc verser le sang de pauvres victimes.



Another World

Genre : Action
Développeur : Eric Chahi
Éditeur/Distributeur : Eric Chahi
Site Internet : www.anotherworld.fr
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 200 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0





En résumé

Comment se prendre 15 ans dans les dents en l'espace de quelques secondes ? Simplement en installant cette version d'Another World. La première apparition de ce titre date de 1991 sur Amiga, je vois quelques nostalgiques verser une petite larme en se remémorant quelques bons souvenirs. Le débat du « c'était mieux avant » peut de nouveau être ouvert. À vous de juger en essayant cette version améliorée de ce titre culte. Les animations et les fonds ont été remis au goût du jour. Il est désormais possible d'augmenter la résolution jusqu'en 1280 x 960. Côté gameplay, rien n'a pas bougé. Vous pouvez utiliser clavier, souris ou gamepad pour exécuter les diverses actions de votre héros (attaquer, courir, sauter, etc). Pour ceux qui n'ont jamais connu ce titre, c'est le moment de découvrir ce qui nous faisait vibrer à l'époque. Sachez qu'Another World est en version shareware. Dans cette version exclusive pour Joystick, vous aurez droit à quatre niveaux et pas juste le premier de la démo « normale ». Si vous désirez débloquer le reste de l'aventure, il suffit de vous rendre à cette adresse http://www.elektrogames.com/boutique.php avec une carte bleue pas trop loin.



Just Cause



Genre : Action
Développeur : Avalanche Studios
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause/index.html
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,8 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Parachuté sur une île sud-américaine avec le minimum vital, vous voilà dans la peau d'un agent secret de la CIA nommé Rico Rodrigez. Sa mission est de renverser un dictateur soupçonné de dissimuler des armes de destruction massive. Cette démo permet de se balader sur une partie infime de l'île qui atteint plus de 1000 m2 dans la version finale. Vous aurez tout de même de quoi admirer le paysage magnifique qui vous entoure en pilotant divers véhicules. Néanmoins, le panorama ne doit pas vous distraire de votre but premier et surtout des quelques missions disponibles : tuer des leaders politiques ou encore libérer un village. Mais votre principal objectif est de ne pas vous exploser les deux jambes en tentant votre premier atterrissage en parachute, en gros : ne faites pas votre Faskil.





Les démos

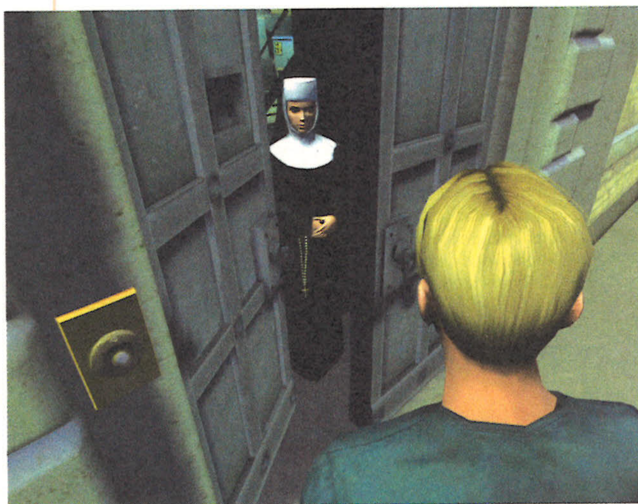
Répertoire \DEMOS

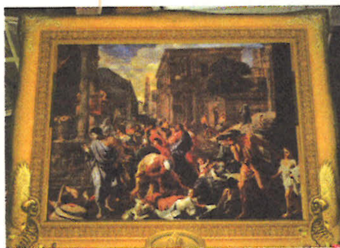
Les Chevaliers de Baphomet Les Gardiens du Temple de Salomon

Genre : Aventure
Développeur : Revolution Software
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.broken-sword.com
Config minimum : Windows XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Reconverti en tant que juriste dans une agence de cautionnement, George Stobbart a passé ses douze derniers mois à broyer du noir depuis sa dernière aventure. Mais une rencontre va changer le cours de sa vie monotone. Anna Maria vient lui demander un coup de main alors que la Mafia est à ses trousses. Cette nouvelle aventure des Chevaliers de Baphomet garde le bon vieux système de Point & click afin de ne pas dépayser les fans. Quelques clics vous suffiront donc à enchaîner les diverses actions possibles (enquêter, interagir avec le décor, dialoguer avec un PNJ...). Cette démo permet de goûter à un passage de l'aventure dans lequel le héros doit s'infiltrer dans une usine de Mara Martino afin de récupérer un manuscrit volé.







Les autres fichiers

UTILITAIRES

- Democracy 0.8.5.3
- Periodic Table 2.7

LA SECTION PATCHS :

- Patch 1.08 pour Age of Empires III
- Patch 1.51 pour Dawn of War
- Patch 1.07 pour F.E.A.R.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Warhammer 40 000 : Dawn of War

_ Patch 1.51 _

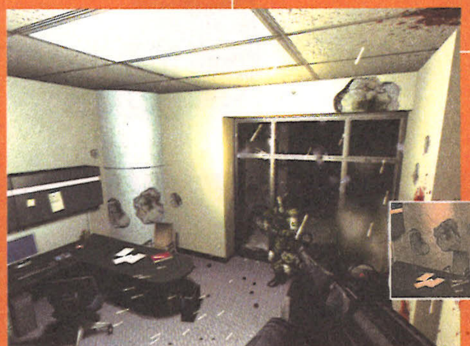
Le bon petit RTS bien bourrin de Relic Entertainment continue d'être patché afin de nous apporter un confort de jeu de plus en plus parfait. Cette mise à jour règle quelques problèmes de lag et de gestion du processeur lorsque vous faites des retours Windows avec Alt-Tab. Mais ce n'est pas tout : l'attrait principal de cette mise à jour réside dans les nombreux changements liés aux unités des différentes races. Ceci afin de mieux équilibrer les parties. On ne va pas s'amuser à lister les moindres modifications apportées mais pour vous donner un ordre d'idées voilà en gros ce que les développeurs ont trifouillé : diminution des points de vie du Tactical Marines, réduction du temps de recherche de la capacité Melta Bombs pour les Assault Marines, dégâts infligés pas les Tankbusta revus à la baisse, etc. Si vous n'avez pas en tête tous les chiffres liés à vos unités, je vous conseille de lire attentivement le fichier TXT présent avec le patch pour vous informer de tous les détails. Une dernière chose : sachez que toutes les sauvegardes des versions 1.0 à 1.4 ne fonctionneront plus une fois votre Dawn of War passé en 1.51. Vous voilà prévenu.

Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs









Age of Empires III

_ Patch 1.08 _

Quasiment un an après sa mise en rayon dans notre beau pays, Age of Empires III se dote d'un nouveau patch. Basée principalement sur l'équilibrage, cette mise à jour modifie des bonus spéciaux propres à chaque civilisation. De plus, des bugs et quelques exploits ont été éradiqués afin d'éviter la triche. Et afin d'apporter davantage de confort pendant vos parties multijoueurs, le code réseau a été optimisé. C'est toujours bon à prendre.

F.E.A.R.

_ Patch 1.07 _

Ce patch vise principalement à rendre la version boîte de F.E.A.R. compatible avec l'arrivée de F.E.A.R. Combat (version multijoueur gratuite). Néanmoins, cette mise à jour corrige tout de même son lot de bugs et voit l'apparition de nouvelles fonctionnalités comme la Friend List. Cette dernière peut être consultée dans les options mutlijoueurs. On note également l'implémentation de trois maps fraîchement créées. Deux cartes Deathmatch/Control (Stockpile et Waterworks) et une CTF/Conquer (Waterworks). Voilà de quoi raviver votre envie d'aller tuer des personnages virtuels avec vos potes.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

CD, DVD ou disquettes 5"1/4 ?

Salut les guys ! Vous avez fait des folies cet été ? Filles, donc resto, ciné, boîte pour les plus classes d'entre vous ? Et du coup, y a plus de sous pour le DVD du mois de septembre ? À moins qu'il y ait une promo sur les CD en ce moment, l'un n'excluant pas l'autre. Bon, je fais quoi, moi ? Parce que les gentilles dames de la presse en bas de chez moi commencent à en avoir marre de me voir leur demander tous les jours si la version DVD est arrivée. En plus, je passe pour un gros loser. Il faut dire qu'à 36 ans, je devrais peut-être emballer Joy à l'intérieur du *Monde*. Tiens, ça me rappelle des souvenirs, dans ma jeunesse, avec d'autres magazines. Vous aussi, hein ?

Chkemp

Pas du tout. J'assumais parfaitement mon attachement au Courrier international et je n'ai à aucun moment ressenti le besoin de le dissimuler dans un Spirou. Sinon, pour répondre à votre question : oui, Joystick est repassé à l'édition CD unique. Pour une raison toute simple : depuis qu'on vous met des jeux gratos dans le mag, notre banquier nous fait de gros yeux. Et comme on n'aime pas trop le voir tout énervé, on a décidé de se calmer sur les dépenses en repassant (pour le moment, en tout cas) au bon vieux CD. Comme ça, tout le monde est content : vous, notre banquier et TBF qui doit remplir ces galettes.



Jaloux

J'adore les dessins de Gruth et je voulais savoir s'il possède un quelconque site Web où l'on pourrait trouver ses créations (autour de Joystick ou non).

Alliochai1805

Oui, Gruth possède effectivement un site Web assez quelconque sur lequel il expose ses gribouillis. Mais bon, n'y allez pas, c'est vraiment nul ce qu'il fait.
http://matthieu-gueritte.chez-alice.fr/

Il n'est pas un numéro

Dans le Joystick de cet été il y a une chose bizarre : il n'y a pas de numéros. HAAAAAA !!! Et pourtant, j'ai retourné le Joystick dans tous les sens, mais pas moyen de le trouver. POURQUOI ? Où est passé ce magnifique numéro à trois chiffres ?

Otterbuse

Ah, ah ! Non je ris parce qu'on me souffle un truc, mais je n'ai pas le droit de vous le répéter, c'est assez vulgaire. Plus sérieusement, le « Spécial Été », comme son nom l'indique, est un numéro « spécial ». Il est un petit peu à part, puisqu'il n'entre pas officiellement dans le comptage des numéros. Mais ça ne veut pas dire qu'on l'aime moins que ses petits camarades, hein. C'est un peu comme Cyd : ce n'est pas parce qu'il est différent qu'il ne mérite pas notre amour comme les autres.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.



Around Ze Weurld #1

D'habitude, les gens aiment bien vous narguer avec leurs photos de vacances dans des endroits paradisiaques. Je ne comprends pas ces gens-là (ndFask : moi non plus). Comment peut-on être fier de s'éloigner de son PC pour aller dans de tels endroits ? Moi, quand je pars en vacances, je m'éloigne certes de mon PC, mais c'est pour aller sur mon lieu de prière, temple sacré à la mémoire du symbole inaltérable de ce magazine divin, j'ai nommé la loutre. Et j'ai tenu à vous faire partager ma communion.

Zoinx

Fantastique ! Voilà des images paradisiaques et idylliques comme on voudrait en voir plus souvent ! Et puis, en plus, ça nous permet de découvrir des endroits exotiques où personne n'avait probablement posé le pied jusqu'ici.

Around Ze Weurld #2

C'est la première fois que je vous écris et j'en suis plus qu'heureux, car comme vous pouvez le constater, un événement extraordinaire m'est arrivé.

Anthony

Vous avez retrouvé le personnage de la couv' ? Nan, allez, je suis mauvaise langue. De toute façon, on ne voit pas grand-chose là. Alors, partageons ensemble un fugace moment d'émotion universelle : bravo à vous, c'est un bien beau bébé ! Et au moins, lui, il n'est pas né avec un casque.



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Mouvement perpétuel

Je m'excuse car hier, je vous ai envoyé un message avec le titre « Heureux » mais je n'ai pas corriger les fautes d'hortographes. Voilà encore pardon.

Worex

C'est très urbain de votre part. Toutefois, ne vous sentez pas obligé de le faire de manière systématique. Sinon, on ne va jamais s'en sortir.

Mais tu n'es paaaaas de notreuuuh galacccciiiiiiiie

Bonjour, je m'appelle Léo. J'ai 18 ans et j'aimerais bien que vous fassiez un Joystick hors-série sur Star Wars Galacie (sic) s'il vous plaît (s'il n'y en a pas déjà un). Merci d'avance.

Léo

Pas de problème, Léo. On vous fait ça juste après celui sur Crazy Frog Racer.

Guild Wars Nightfall Guild Wars Nightfall Guil

Cher lecteurs et lectrices, comment ça va ?
Petite carte postale de Bellevue, où il fait beau et frais. Je suis arrivé samedi et j'ai profité de l'après-midi pour faire quelques courses au mall (l'un des plus rentable des States, paraît-il). Dimanche, je suis allé à Seattle pour passer le temps. Le musée de la science-fiction ne vaut pas franchement le coup, ni l'aquarium sur le Waterfront (quoique… les loutres étaient sympas). Le soir, je suis allé voir Jack Sparrow au nouveau cinéma super luxueux de Bellevue. Plutôt cool. Lundi, j'ai rien foutu… Joué à la DS dans le parc. Je pensais aller voir Clercks 2, mais c'était trop tard et j'étais crevé. Mardi, enfin, on est allé, une journaliste allemande de Gamestar et moi, chez ArenaNet pour dire bonjour à tout le monde et surveiller l'avancée des travaux d'agrandissement des locaux. Le soir, Jeff Strain nous a invités à bouffer du saumon chez lui, avec sa charmante femme. On a parlé bouquins de SF et de Fantasy. Nous nous sommes bien amusés.
À bientôt, bises,

Fumble

PS : Ah, on a vu le nouveau Guild Wars aussi : Nightfall. Ça a l'air bien !



Après un départ foudroyant avec Guild Wars, ArenaNet sort de son premier tournant intitulé Factions. La confiance règne et les développeurs entament un sprint féroce en sortant un nouveau chapitre fin 2006. Un jeu tous les six mois ? Nous verrons si ArenaNet tient ce rythme. En attendant, gros plan sur Nightfall.



Au commencement était...

Je suis sûr que vous voulez en savoir plus ! Sur le jeu, je veux dire. Bon, alors pour les milliers de nouveaux lecteurs qui nous rejoignent chaque mois, et qui ne connaissent pas encore Guild Wars, on va faire simple : téléphonez un de ces quatre à la rédac, on se fait un resto à midi et je vous explique pourquoi ce jeu déchire. Parce que sinon, c'est lassant d'expliquer sans cesse que GW est un jeu online sans abonnement proposant des combats très tactiques ; contre l'environnement lors de campagnes scénarisées qui impliquent l'exploration du monde (PvE), ou contre d'autres joueurs en matchs ou en tournoi (PvP). Vous comprenez, tout le monde sait déjà que l'on peut jouer différentes professions, chacune apportant un grand nombre de compétences. Rôdeur, assassin, élémentaliste, moine, nécromancien, guerrier, etc. En combinant ces professions, on obtient des possibilités stratégiques énormes, que l'on met au service d'un groupe de joueurs afin

PAR fumble

GENRE : HORS-SÉRIE PVE
ÉDITEUR : NCSOFT
DÉVELOPPEUR : ARENANET/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : FIN 2006

d Wars Nightfall Guild Wars Nightfall Guild Wars Ni

GUILD WARS NIGHTFALL



Si les derviches sont considérés comme les avatars des dieux, les paragons sont les anges gardiens chargés de leur protection.

Jeff Strain m'a dit de vous dire...

Jeff, l'un des cofondateurs d'ArenaNet, avait l'air particulièrement soucieux que l'on annonce le World Event Guild Wars prévu du 22 au 24 septembre. Et pour cause : durant cette période, tout le monde pourra essayer Nightfall gratos, en téléchargeant le client pour ceux qui ne l'ont pas encore. Effectivement, je crois que c'était intéressant de passer l'information. Vous pouvez d'ores et déjà réserver votre week-end, petits veinards.

de vaincre les challenges proposés par ArenaNet ou les guildes et autres alliances adverses. Nan, vraiment, n'insistez pas. Ces bases sont connues et archiconnues, pas question que je les répète.

Du PvE peaufiné

On commence à être habitué : un nouveau Guild Wars, c'est avant tout un nouveau continent, une campagne scénarisée et deux professions. Avec cela, arrivent les grosses « features » qui donnent le ton du nouvel opus. Et sur ce point, il est très clair que Nightfall débarque pour répondre aux attentes des joueurs PvE. Ces derniers aimeraient que le gameplay de GW leur rappelle le bon temps des RPG. Un besoin légitime, vu le peu de jeux du genre sortis sur PC récemment. Cependant, difficile de faire du vrai RPG avec un univers divisé en instances privées, où tout le monde peut se grouper avec tout le monde, quel que soit le degré d'accomplissement du scénario de chacun. Avec Nightfall, ArenaNet tente tout de même d'approcher la dynamique des histoires de RPG, en incluant cette fois des modifications environnementales en fonction de l'avancée dans les missions. Difficile de savoir comment tout cela va se mettre en place en pratique, mais la campagne solo devrait donc avoir un impact important sur les décors. Les ténèbres gagneront du terrain, les villes seront envahies par des horreurs venues tout droit du royaume du tourment, un lieu pas super agréable. Les joueurs sentiront donc l'urgence de progresser dans l'histoire. Et pour mettre en valeur celle-ci, ArenaNet fait d'autres efforts sur la forme : les cinématiques se montreront bien plus travaillées, avec, enfin, des animations faciales sur les personnages et la synchronisation des lèvres. Du coup, il n'y aura pas d'intro en CGI pour Nightfall, vu qu'ils ont préféré utiliser leurs sous pour engager des pros dans ces domaines, plutôt que de laisser le boulot à des (roulements des yeux, toussotements) programmeurs... Vous savez, comme avec les cinématiques de Factions. Oui, voilà. Bref, ça sera bien mieux.

Si vous ne voulez pas que tout Elona ressemble à cela, il va falloir agir.



Héros, héros, petit patapon

Parfait. Mais ce n'est pas tout. Pour rendre la campagne PvE encore plus attractive, ArenaNet introduit le concept de héros. Non, pas vous. Vous avez dépassé ce stade-là depuis longtemps, normalement. Vous êtes presque un demi-dieu maintenant, non ? Le héros est le chaînon manquant entre le joueur et les mercenaires.





Comme ces derniers, le héros est un personnage non joueur (PNJ) pouvant rejoindre votre groupe pour combattre à vos côtés. Et contrairement au mercenaire, il peut évoluer. Il gagne de nouvelles compétences, que l'on choisit pour lui (il connaît toutes celles que vous avez débloquées, le chanceux). On peut upgrader son armure pour ne pas avoir honte de lui durant les missions et lui donner des armes. On peut changer sa profession secondaire pour mieux l'adapter à ses besoins. On peut lui caresser la tête et lui dire « couché ! couché ! ». Ah non, ça c'est les nintendogs, pardon. Bref, le héros est le meilleur ami du joueur de GW, qui pourra en collectionner plein au cours de ses aventures et découvrir leurs histoires, façon Baldur's Gate. Si vous n'aimez pas trop grouper et que vous trouvez les mercenaires trop distants, vous serez ravi ! D'autant plus qu'ArenaNet implémente enfin les outils de contrôle pour tout le monde. Donner des positions aux PNJ, leur ordonner de garder untel, de cibler uniquement tel ennemi, de rester en arrière,... Tout cela sera possible avec Nightfall ! Bon, pas question de transformer Guild Wars en STR avec un micromanagement de fou, on peut encore compter sur l'I.A. des PNJ pour qu'ils se battent tout seuls. Mais tactiquement, il était vraiment important qu'on puisse mieux diriger ses coéquipiers non humains. Voilà, ça, c'est fait. Ah, je sens qu'une question vous titille. C'est simple. Le premier héros rencontré dans Nightfall se nommera Koss, un guerrier. Et, bien sûr, tous les joueurs auront leur propre Koss personnel. Dans l'éventualité d'un groupe de quatre humains amenant chacun leur Koss, vous ne verrez que le vôtre ! Les autres seront affichés comme des guerriers spectraux. Cela limite un peu le Koss-playing... hum... O.K., je sors.

Guild Arts



À mon humble avis, l'équipe d'artistes d'ArenaNet est la meilleure de la profession. L'inventivité dont elle fait preuve nous a apporté des environnements jamais vus auparavant dans un jeu, ni ailleurs (moi, en tout cas). Daniel Docu, directeur artistique de la série, nous explique quelques choix dans la création de Nightfall.

DC : « Au début, nous nous sommes tournés vers un style très primitif, très tribal. Mais au niveau gameplay, il m'a plus semblé très opportun que le joueur puisse incarner un personnage qui soit d'une civilisation moins avancée que celles des autres professions. Nous avons donc diminué cet aspect du design pour renforcer l'aspect Afrique du Nord et Moyen-Orient. » Daniel nous montre ensuite un artwork de Crescent City, une ville clairement en forme de croissant, au bord de la mer, avec une île en étoile.



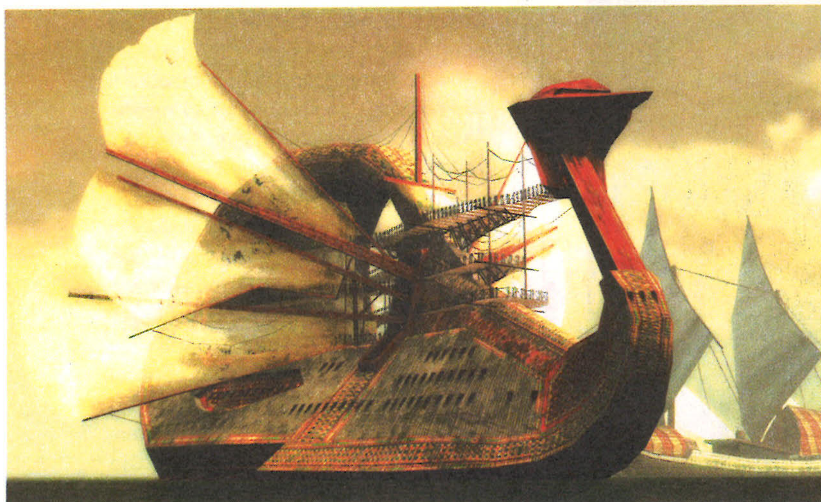
DC : « Nous avons aussi restreint ce genre de référence trop évidente au monde musulman. Avec l'actualité du moment, nous ne pouvions pas nous permettre de trop jouer avec le feu. La situation là-bas peut se détériorer à tout moment et si « the shit hits the fan » (NdFumble : qui ne connaît pas cette belle expression très imagée : « quand la merde tombe dans le ventilo » ?), nous ne voulons pas... »

Joystick : ...être trop près du ventilo.

DC : Voilà.

Cap vers le cauchemar

En plus du contrôle des PNJ, ArenaNet nous offre un outil de recherche de groupe, youpi ! C'est donc très confortablement que l'on abordera cette nouvelle campagne. Mais qu'en est-il exactement ? Mieux scénarisée, l'histoire de Nightfall a déjà été introduite par les « events » organisés récemment dans le jeu. Ainsi, les démons qui sont apparus à la fin du Festival du Dra-



Le thème du flamant rose revient souvent dans le design local. D'ailleurs, vous pourrez même en avoir un comme animal familier !



Vous voyez la fosse à gauche ? Elle est remplie d'or.

Quand je vous disais que l'armure des derviches serait très... légère.



gon ont un lien direct avec la nouvelle menace qu'auront à affronter les joueurs. On aura même droit à une introduction un peu plus intéressante que « eh, Mhenlo part pour Cantha, allons tous à Cantha avec Mhenlo » (sic). L'action se déroule en territoire d'Elona, à l'est du désert de cristal, connu depuis le premier GW, Prophéties. Vous découvrirez les civilisations du Delta, passerez de la savane des lowlands aux palais orientaux des highlands. Constructions tribales, grandes étendues désertiques, caves habitées, tours majestueuses, jardins suspendus magiques, marécages sinistres... les décors de Nightfall balancent entre l'Afrique noire et l'Afrique du nord, à la sauce fantasy. Le troisième thème est moins enchanteur : en tant que membres des Sunspears, protecteurs des dieux, les joueurs devront pénétrer au plus profond du royaume du tourment et découvrir qui est derrière les événements récents. Qui contrôlait Shirow et le seigneur Liche ? D'où viennent les tentacules noirs qui ont détruit le tombeau des rois ? On l'apprendra enfin dans Nightfall, au terme d'une aventure qui bouleversera l'univers et l'ordre divin. Carrément. Le royaume du tourment, divisé en sections, se montrera à

Fans en vrac



La communauté et moi, nous avions à peu près les mêmes interrogations sur le futur de Guild Wars. Désolé, faute de temps, toutes les questions n'ont pas pu être posées. Voici un florilège de réponses aux fans par l'équipe d'ArenaNet.

Guilde [DWS] : Comment réagissez-vous face à des builds qui sont pratiquement sans parade (comme le rôdeur/nécro) ?
ArenaNet : Nous ne pensons pas que ce build soit si puissant que cela. Nous surveillons ce genre de problème de près, mais nous n'agissons pas avant d'être sûrs que cela prend de trop grosses proportions. L'idée est de laisser les joueurs trouver la parade. Parfois, il suffit que la communauté se lasse ou rejette ce genre de facilité. Et puis, ce genre de build très simple a finalement son utilité pour que le joueur apprenne les mécanismes du jeu.

Guilde [DWS] : À quand le hall de vente et le coffre de guilde ?
ArenaNet : Toujours pas de dates. Nous bossons encore dessus, désolé. Ça avance.

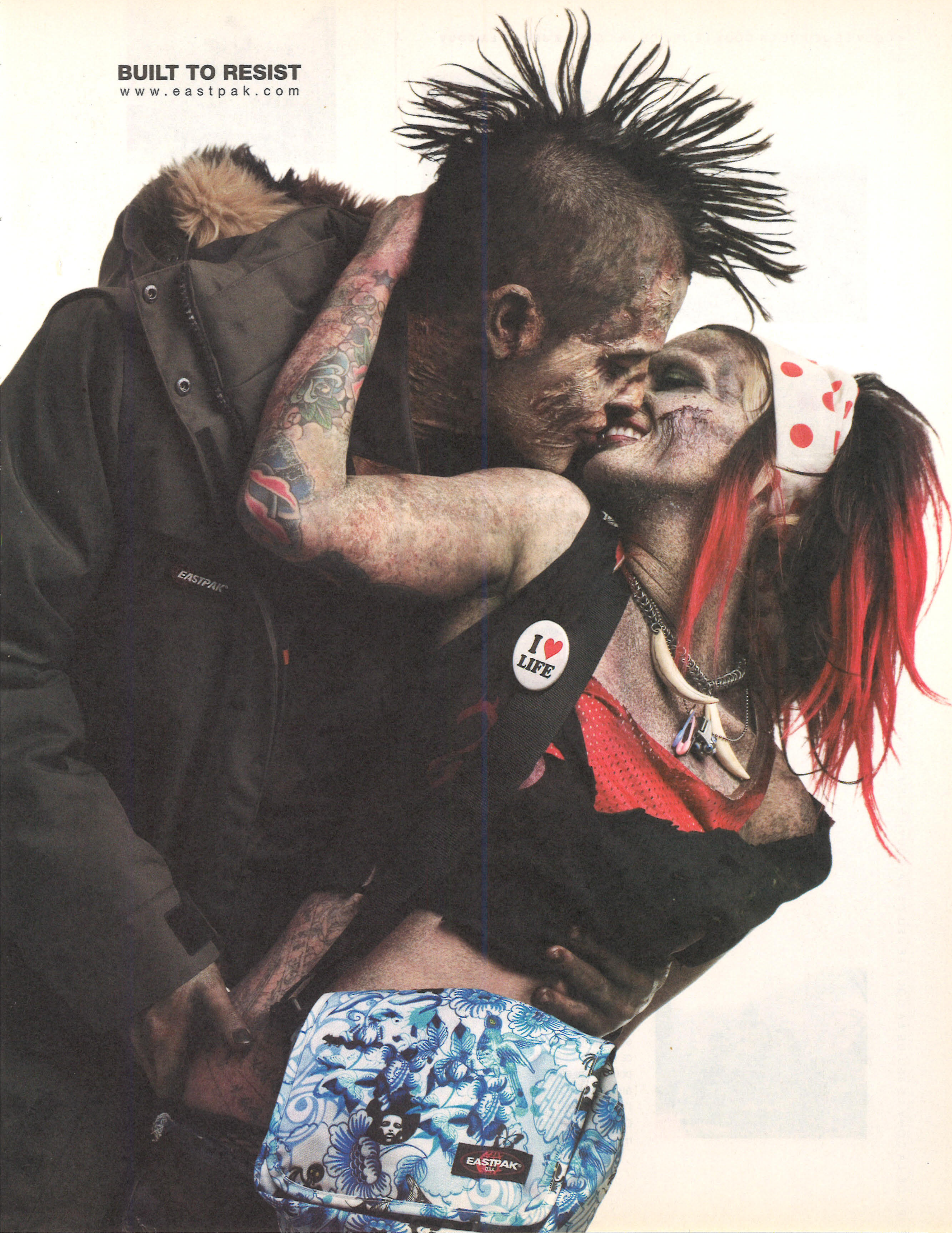
Isis El Armana : Quand pourra-t-on se reconnecter dans une mission après une déconnexion ?
ArenaNet : C'est une priorité ! Surtout que les missions seront plus nombreuses dans Nightfall que dans Factions (20 au lieu de 15) et plus longues. Mais impossible de dire si ce sera prêt pour la sortie de Nightfall.

Elite Zakkamer : Des nouveautés sur les améliorations d'armes ?
ArenaNet : Nous allons introduire ce qu'on appelle des inscriptions. Les effets devraient varier, mais surtout une inscription n'est pas liée à une arme. On peut donc trouver une arme qui ne concerne pas son personnage, mais qui devient intéressante parce qu'elle possède une inscription que l'on pourra récupérer et appliquer à une autre arme.

Elite Zakkamer : Pourra-t-on jouer un non humain un jour dans GW ?
ArenaNet : Rien de tel n'est prévu pour l'instant, mais l'un des héros que vous pourrez contrôler dans Nightfall sera un centaure.

Narco Trafficante : Est-il possible d'avoir des emotes pour deux persos et plus d'éléments de gameplay ?
ArenaNet : Techniquement, il est trop difficile de synchroniser des emotes entre deux personnages. Imaginez déjà le problème s'ils ne sont pas à la même hauteur. En revanche, on travaille toujours sur de nouveaux emotes. Un package de douze devrait être prêt pour la sortie de Nightfall.

Aldeo Terremer (oui, c'est moi. Bah quoi, je suis un fan aussi !) : Quels sont vos plans pour la boutique online ? Du merchandising, des cartes à collectionner ?
ArenaNet : Nous pensons à des musiques supplémentaires, pour l'instant. Mais jamais vous ne verrez des objets en vente pouvant affecter le gameplay. Pour le reste, tout le monde bosse sur Guild Wars et personne n'aurait le temps de s'assurer qu'un sous-produit soit d'aussi bonne qualité que le modèle.


BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
EASTPAK
I ♥ LIFE
EASTPAK



Tout commence sur les berges d'un grand fleuve qui ne s'appelle pas le Nil, mais qui pourrait.

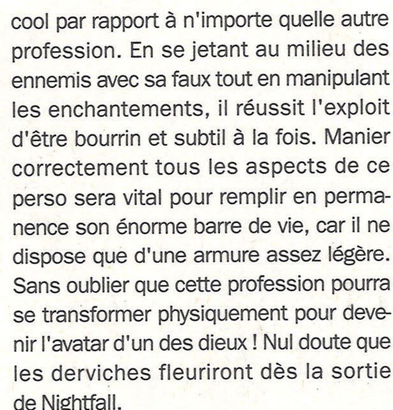


Les monstres appartiennent à différentes familles. Celui-là à celle des plantes, probablement. Mais parmi les gros ennemis de Nightfall, on trouve des démons au corps partiellement éthéré, appelés les Marganites.

la hauteur de nos espérances : décors insectoïdes, rivière d'âmes, terrain composé de parties humaines cousues ensemble... ce genre de joyeusetés. Enfin, ArenaNet nous proposera un petit jouet : un ver des sables géant que l'on pourra diriger directement, après que ce dernier aura avalé votre personnage. Le ver possédera ses propres compétences et sera indispensable pour passer à travers la Désolation, une portion du désert de cristal dont l'air est empoisonné. Évidemment, cette grosse bestiole ne rampe pas sur les rochers. Il faudra donc jongler entre le ver et votre perso pour progresser.

La famille s'agrandit

Un petit mot sur les nouvelles professions, même si on les connaît déjà un peu. Le paragon aura probablement le moins de succès des deux. Ce croisement entre un légionnaire et un Égyptien, tout de blanc et d'or vêtu, manie le javelot tout en gueulant des ordres à distance. Cela sera parfait pour ceux qui ont une âme de petits chefs. J'y songe d'ailleurs pour la prochaine profession secondaire de mon rôdeur. La seule chose qui me chiffonne, c'est son animation. À chaque javelot lancé, il en récupère un dans son dos comme s'il apparaissait de nulle part. C'est peu crédible et ça me gène un peu. Remarquez, avec sa pose droite et rigide de légionnaire et son air coincé, j'ai ma petite idée quant à l'endroit d'où il les sort, ses javelots. Comparé à lui, le derviche semble totalement cool. Correction : le derviche a l'air



cool par rapport à n'importe quelle autre profession. En se jetant au milieu des ennemis avec sa faux tout en manipulant les enchantements, il réussit l'exploit d'être bourrin et subtil à la fois. Manier correctement tous les aspects de ce perso sera vital pour remplir en permanence son énorme barre de vie, car il ne dispose que d'une armure assez légère. Sans oublier que cette profession pourra se transformer physiquement pour devenir l'avatar d'un des dieux ! Nul doute que les derviches fleuriront dès la sortie de Nightfall.

Guild Peace

Côté PvP, eh bien, euh, rien. À part le fait qu'on pourra utiliser les héros en PvP et donc faire des matchs assez tactiques en 1v1 par exemple, Nightfall n'apporte rien de plus que deux professions supplémentaires. Sachant que chaque « chapitre » de Guild Wars est indépendant des autres, c'est un peu étonnant de voir ArenaNet charger autant un aspect du gameplay en délaissant l'autre. En même temps, la portion des joueurs se consacrant exclusivement au PvP n'est pas la plus importante, et les bisounours du PvE ont besoin de cette grosse update. À noter cependant qu'ArenaNet n'oublie pas les deux communautés quand il s'agit d'améliorations d'interface. Les purs PvP pourront bientôt sauvegarder des templates (builds et attributs prédéfinis) et même préparer plusieurs sets d'équipements à l'avance grâce à deux nouveaux outils ingame. Ceux-ci seront néanmoins dispos pour tous, sans obligation d'achat. Difficile donc a priori de pousser les PvPer à débourser pour Nightfall, si ce n'est que la série Guild Wars le mérite. Certes, on va me dire qu'un jeu tous les six mois, ça fait beaucoup, et que ça ressemble même à un abonnement, au final. C'est vrai, mais chaque nouveau jeu est au moins une promesse crédible de contenu et de qualité. On ne peut pas en dire autant de nombreux jeux payables au mois, n'est-ce pas ?



DITO

Caféine

« Arnaud, tu pourrais finir la page de l'édito, là ? » 17 h 03, la douce voix d'Érica, notre maquettiste de choc, me rappelle doucement mais fermement que j'ai une urgence sur le feu, alors que Fumble et moi commencions à péter les plombs en cherchant un titre pas complètement naze pour la couv'. Eh oui, on donne aussi dans le brainstorming, faut pas croire qu'on passe notre temps à jouer. Surtout en ce moment. DotA n'a plus vraiment le même goût depuis que Cyd a décidé d'être invincible. Mais bref. Un édito donc. De quoi je vais bien pouvoir vous parler…
Ah si, je sais ! De la moisson de titres qui arrivent à point pour nous rassurer, côté quantitatif, sur la production ludique PC. Parce qu'avec deux tests le mois dernier, on ne faisait quand même pas trop les malins. Manque de bol, à part quelques rares exceptions, le qualitatif n'est pas au rendez-vous. Le gros des titres vraiment prometteurs n'arrivera pas avant la toute fin d'année et la plupart des jeux qui nous ont fait baver à l'E3 sont pour 2007. La patience est une vertu, surtout da… *toudidoudidou* (j'imite trop bien les sonneries de téléphones modernes). Ah, c'est un attaché de presse. Deux secondes, le temps que je le console. Son jeu n'a pas la note faramineuse qu'il attendait, il va y avoir des cris et des larmes. Surtout quand son boss va lui couper quelques doigts. *clic*. Bon, je crois qu'il boude. Il aime bien ses doigts. J'en étais où… Mmm, la patience… « Alors t'as trouvé ton titre qui claque ? » « Non Fask, je tente de terminer l'édito là. Non je ne veux pas jouer à DotA, j'ai pas le temps. Non, je n'ai pas le numéro de la productrice d'Assassin's Creed… ». Pff... et voilà, plus de place. Franchement, écrire en bureau open space, c'est une vraie tannée.

Un peu au pif

Là, je suis censé vous parler du nouveau Rayman dont le titre débile me donne déjà envie de m'adonner aux nouvelles aventures du bonhomme au gros nez. Je me dois de vous dire que le jeu se nommera « Rayman contre les lapins crétins » et que le héros se retrouvera kidnappé par un tas de bestioles qu'on préfère en général préparées en civet. En bon professionnel, je suis également obligé de vous décrire le jeu qui s'apparente à une sorte de Mario Party, c'est-à-dire un enchaînement de mini-jeux tous plus idiots les uns que les autres. Comme jeter des vaches en l'air (?), traire des cochons (??) ou déboucher des toilettes (???). Voilà, c'est bien absurde et ça pourrait promettre de nombreuses heures de franche rigolade mais… Mais Ubisoft se refuse pour l'instant à parler d'autre chose que de la version Nintendo Wii et son fameux pad « gestuel ». Alors si ça se trouve le jeu sur PC n'aura aucun rapport et sera un titre de stratégie temps réel, un casse-briques ou un simulateur de point de croix. Allez savoir, avec « crétin » dans le titre, tout est possible.



Le retour de la panthère rose

On savait que les Canadiens n'étaient pas des gens tout à fait comme les autres (après tout, ils sirotent du jus d'arbre) et on en a désormais une nouvelle preuve. Lors d'un vol de routine entre Winnipeg et Ottawa (qui je le rappelle ne sont pas des personnages de Walt Disney), le pilote a rapidement foncé vers les toilettes afin d'assouvir une envie pressante. Jusque-là tout va bien, sauf qu'au retour, le bougre s'est retrouvé bloqué à l'extérieur du cockpit, l'air un peu penaud, face à une porte hermétiquement close. Il s'est alors mis à tambouriner dessus comme un dingue et les passagers, un peu inquiets, sont venus lui prêter main forte. Bref, tout ce petit monde a fini par avoir raison de cette maudite porte et tout est rapidement rentré dans l'ordre. L'autre bonne nouvelle, c'est qu'on sait désormais que, contrairement aux infos colportées depuis des années, Peter Sellers serait en fait bel et bien vivant. Et pilote de ligne.



Phrase à la con

Mardi 05/9/2006 - 17 h 34
Yavin « aide » pour le titre de la couv'…
***[17 h 34]* Yavin :** « Percez l'obscurité » (OH ÇA VA, je jette)
***[17 h 34]* Caféine :** ouais bah c'est pas une poubelle mon msn.

L'iiiitriii, c'est fini



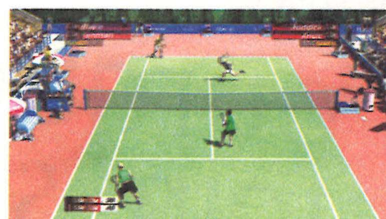




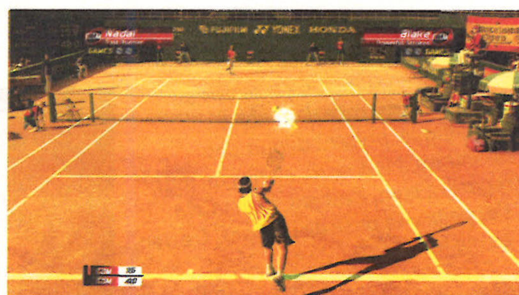
La mort lui va si bien

Après quelques années à se moquer ouvertement du monde, les dirigeants d'Infinium Labs ont enfin mis un terme à la mascarade. Cette fois, la Phantom est bel et bien morte et enterrée. Pour rappel, il s'agissait d'une console mystérieuse, techniquement semblable à un PC et dont le naufrage ne faisait de doute que dans la tête de quelques utopistes amateurs de champignons. Démissions en série (on se souvient notamment de Kevin Bachus, ex-ponte de la division Xbox de Microsoft, parti après quelques semaines) et tractations financières étranges auront sans doute eu raison d'un projet déjà bien boiteux. Désormais, l'entreprise se concentre sur un service de jeux en ligne et un clavier sans fil laid comme un pou. Tiens, c'est exactement ce qu'ils nous disaient déjà à l'E3 en 2005, ça. Du coup, cette fois-ci, on y croit.
À mort, justement.

À votre service



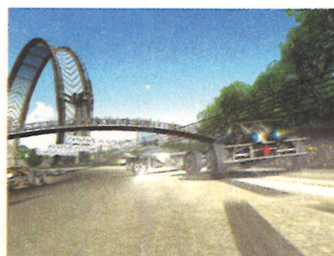
Quand ils oublient de nous sortir des épisodes médiocres de leur agaçant hérisson schizophrène qui se prend pour un schtroumpf, les gens de Sega sont nos amis (ndFask : après un descriptif pareil, pas sûr qu'ils aient encore envie de l'être). Alors lorsque ces joyeux drilles nous annoncent la sortie de Virtua Tennis 3 sur PC pour le printemps 2007, on a juste envie de leur faire des choses que la décence m'interdit de divulguer. Au chapitre des nouveautés : une tripotée de mini-jeux (jouables en solo ou multi) et la possibilité de pouvoir enfin disputer les matches en cinq sets. Côté réalisme, on retrouvera les figures connues du circuit mondial comme Nadal, Roddick ou même Monfils. Enfin pas mon fils à moi, Gaël Monfils, le joueur français. Tant qu'on est dans l'Hexagone, notons aussi la présence de la « numéro one » mondiale Amélie Mauresmo, et côté Russie, on aura droit à la joueuse la plus compliquée à modéliser : Maria Sharapova. Non parce qu'animer toutes ces formes délicieuses et ces courbes sensuelles sans couvrir l'écran de salive, ça ne va pas être facile. D'accord, d'accord, je me calme.



Décalcomania

Là, vous avez regardé les images et vous avez pensé : « Oooh, un nouveau Trackmania ! ». Perdu ! Vous n'y êtes pas du tout et ça vous apprendra à ne pas lire le texte en premier lieu. Ce sont donc des captures de Nitro Stunt Racing, en développement chez les Français de Gameseed (www.nitrostuntracing.com). Bon, cela dit, c'est vrai que ça ressemble curieusement au jeu phare de Nadeo avec des bolides pétaradants, des loopings et sauts dont on ne voit pas le bout. Peut-être que celui-là gérera les collisions ? O.K., ça va, lâchez ce volant à retour de force, je plaisante.





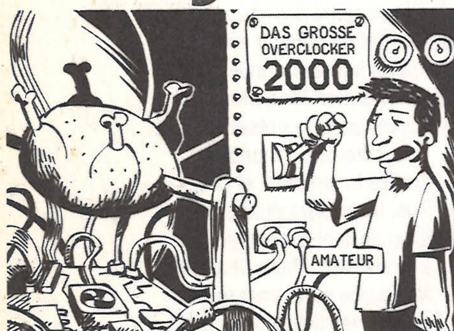
Phrase à la con

Mercredi 30/08 17h33

Yavin : « Ouais, la Phantom, on y croit à mort, à mort. »
Yavin : « Enfin, à mort tout court. »
Yavin : « Sinon, c'est Cacharel. »



Un peu de Spore...



...c'est bon pour la santé (ndFask : on ne s'en lasse pas). Alors voilà deux nouvelles images du jeu attendu pour courant 2007. C'est que ça se fait désirer, un messie.



Master Chief molle

Normalement, c'est Faskil qui devait vous écrire cette news sur la version Windows Vista de Halo 2. Et puis, on ne sait trop pourquoi, il est tombé par terre en se tenant les côtes et s'est mis à émettre d'étranges cris hystériques. Du coup, je m'y colle et vous présente les toutes premières et très jolies ima...AHAHAhahaha...ah... aaarg.

Pourquoi faire simple ?

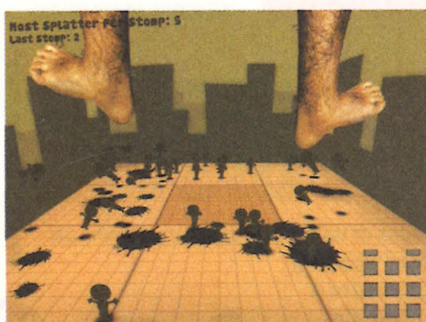
Aujourd'hui, dans notre grand feuilleton « J'ai trop de temps libre, un PC et un site web », je vous présente le créateur du barbecue USB. Enfin, un barbecue version « demi-merguez », alimenté par six cartes comprenant cinq ports chacune. Oui, ça fait trente câbles. Oui, il faut une grosse alim pour suivre. Oui, c'est très con. Ce n'est « malheureusement » pas commercialisé, l'objet ayant été réalisé par un obscur Japonais sans doute désireux de montrer son ingéniosité aux foules en délire. C'est vraiment super, mais je commence à en avoir un peu marre de tous ces trucs alimentés en USB et il est temps de rappeler l'existence d'un objet magnifique, présent depuis des décennies. Mais si, là, en bas du mur, regardez bien, c'est joli, hein ! Cela s'appelle une prise de courant. De rien, ça me fait plaisir.



Il faut bien manger

Finalement, il se pourrait bien qu'on retrouve le très attendu Hellgate : London sur consoles, bornes d'arcade, téléphones mobiles et fours à micro-ondes. Quoique, pour ces derniers, ce soit encore flou. C'est le big boss de Flagship Studios, Bill Ropper, qui l'affirme et on imagine que cette éventualité a pour but de rendre heureux le monde entier en permettant à tout un chacun de jouer à cette future petite merveille. Ah, on me signale qu'en fait c'est certainement pour se payer de belles vacances dans les îles. Au temps pour moi.





Le jeu gratos du mois

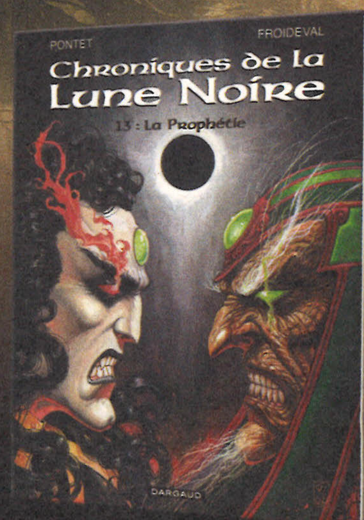
Vous dansez comme un pied ? J'ai ce qu'il vous faut : un jeu bien débile dans lequel il faut écraser tout ce qui se présente à l'écran, un peu à la manière de cette attraction de foire où l'on frappe des têtes idiotes à l'aide d'un marteau. Sauf que dans Extermination Disco Nation, vous incarnez des pieds (logique) et que ce projet bien fendard est compatible avec certains tapis de danse, du genre de ceux utilisés pour parodier Travolta à Dance Dance Revolution. Si vous n'en possédez pas, ce n'est pas bien grave puisqu'on peut également jouer au clavier. L'ennui, c'est qu'il faut alors disposer de tout petits pieds. www.experimentalgameplay.com/game.php?g=236

Et si on chantait ?

Un, deux... « Mon mech à moiii, il me paaaarle d'aventuuureuuuh ». Voilà, désolé, je n'ai pas pu résister et après ce grand moment de solitude, je vais tout de même vous annoncer une bonne nouvelle. Depuis peu, on trouve Mechcommander 1, la version Gold et le deuxième opus, pour zéro pépète. Oui, sans débourser le moindre centime, on pourra jouer ou rejouer à ces excellents titres et passer de longues heures à faire s'entrechoquer de grosses armures en acier. Par contre, on ne pourra pas s'entrechoquer avec Patricia Kaas et ça, c'est quand même bien dommage. http://mechcommander.org/downloads.html

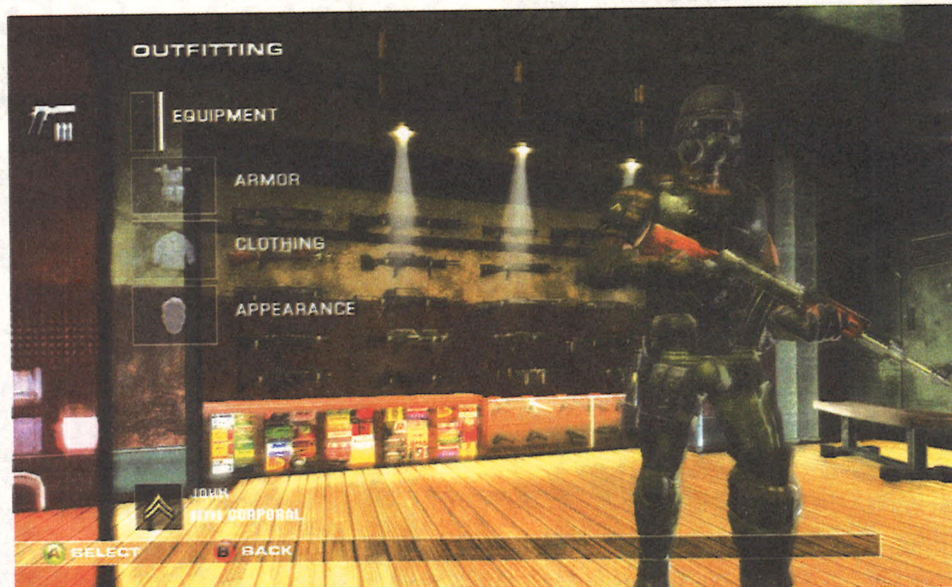






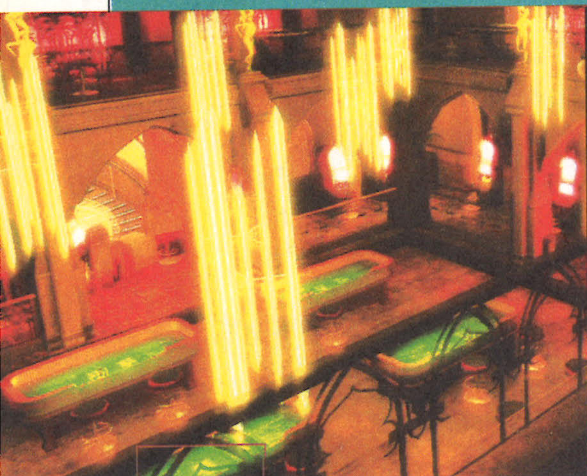
PONTET
FROIDEVAL
Chroniques de la
Lune Noire
13 : La Prophétie
DARGAUD

On ne vous a pas encore beaucoup parlé de Rainbow Six Vegas, le petit dernier d'une longue (très longue) série entamée en 1998 et issue de l'imagination parano-fertile de l'Américain Tom Clancy. Alors, allons-y, et distillons joyeusement quelques infos sur le mode multijoueur déjà très attendu par une horde de fans prêts à en découdre à coups de fusil mitrailleur MP5. Mais tout d'abord, le pitch. On incarne la prestigieuse unité Rainbow (dieu que ce nom est ridicule), on est six et on va se taper une petite roulette dans la cité des joyeux dépravés. Hmm, non, oubliez. Bref, il y a des méchants, des gentils, les gentils zigouillent les méchants et hop, voilà, c'est le pitch, on peut passer à la suite. Au-delà du mode solo, les développeurs ont surtout changé pas mal de trucs pour le jeu en réseau avec l'inclusion du fameux système « PEC » (rien à voir avec le citron) pour, attention ça va claquer sec, « Persistent Elite Creation ». Eh ouais, ça rigole pas chez Ubisoft.

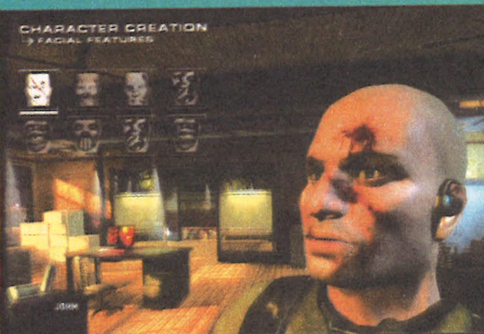


RAINBOW SIX VEGAS

>Genre : Machine à sous
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Ubisoft/Canada
>Sortie prévue : 4e trimestre 2006



Comme on dit dans le marketing : « Faut que ça brille ».



Toi aussi crée ton Faskil en plastique.

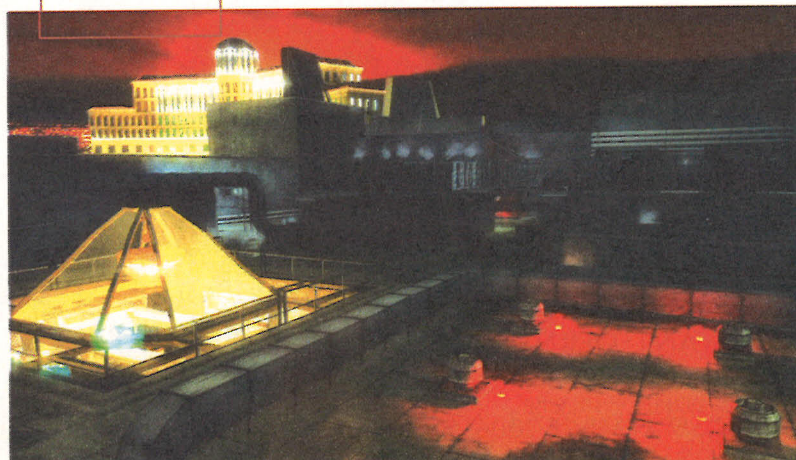
Bon plus sérieusement, ce système permet aux joueurs d'utiliser des tas d'équipements différents afin de pouvoir mieux se différencier sur les serveurs. Et pour gagner de l'équipement (nouveaux casques, uniformes et j'en passe), il faudra engranger de l'expérience en jouant. Plus on joue, plus on en gagne, c'est simple et logique à la fois. Pour autant, on n'y gagnera rien au niveau des skills et ça ne servira qu'à frimer comme un ouf lors des soirées arrosées de jouissifs headshots.

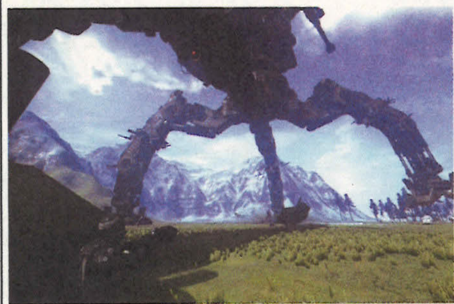
GANG-BANG

Ensuite et pour insuffler un peu d'air frais dans nos sanguinolentes partouzes, les développeurs sont tout heureux de nous présenter le mode Attack & Defend que je pense ne pas devoir vous traduire. Dans ce mode, plusieurs objectifs seront à remplir comme désamorcer (ou protéger) une bombe prête à vous péter à la figure ou récupérer des renseignements vitaux pour la survie de l'humanité, voire sauver d'innocents civils pris en otages. Je ne suis pas sûr que ça soit très original, mais bon… On nous promet des parties ultra tactiques où l'on devra réellement agir en équipe en utilisant à bon escient les spécialités de chacun. Et dans les spécialités, on trouve les gros bourrins spécialisés dans l'assaut frontal, les éclaireurs plus tempérés dans leurs actions et les inévitables et redoutables snipers capables de stopper net votre progression d'un coup de gâchette magique. À chaque nouvelle partie, le joueur peut alors opter pour un autre rôle, ce qui lui permettra de trouver la spécialité qui lui convient le mieux ou d'en varier à l'envi s'il s'en estime capable. Reste maintenant à savoir si les jolies choses écrites sur le papier se concrétiseront une fois propulsé dans le gros bain de sang promis. Rendez-vous lors du test afin de déterminer si Rainbow Six Vegas brille de mille feux comme la ville dans laquelle il prend place.

Yavin

L'envers du décor, c'est tout de suite moins attirant.







Chrome 2...

...est actuellement en chantier chez nos amis polonais de Techland et en voilà deux très belles images. On ne sait pas quand ça sortira et de toute façon le truc important à retenir c'est que les Polonais sont nos amis (ndFask : ooooooook Yav').

Ça poutre sa Race

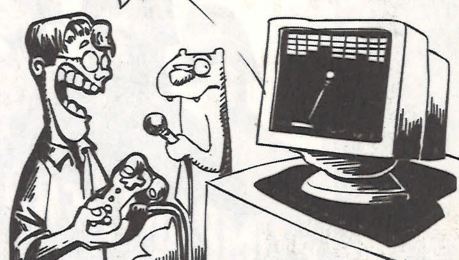


À l'heure où j'écris ces lignes, GTR 2 n'est pas encore disponible en boutique et voilà que ces cinglés Suédois de Simbin annoncent déjà leur nouveau titre basé sur la licence WTCC (World Touring Car Championship) acquise il y a quelques mois à peine. Le jeu s'appellera tout simplement « Race » (www.race-game.org) et reproduira fidèlement le célèbre championnat en axant, bien sûr, le tout sur la simulation bien pointue. Enfin, pas tant que ça car les développeurs annoncent vouloir faciliter l'accès aux nouveaux venus, comme ils l'avaient particulièrement bien fait avec l'exquis GT Legends. Pour les détails et les images, il faudra surveiller de près le site officiel ou revenir lire ces pages dans quelques mois. Enfin, pas celles-ci, celles des prochains numéros. Décidément, faut vraiment tout vous expliquer.

Phrase à la con

17/08/2006 – 18h54
C_Wiz : « Moi, j'ai perdu 15 kilos avec Dance Dance Revolution. »

Bruits de couloir



D'après un reportage réalisé pendant la Quakecon 2006, et diffusé sur une chaîne du câble aux États-Unis, le prochain jeu d'Id Software ne sera pas révolutionnaire. Enfin, pas visuellement en tout cas. C'est Tim Willits (lead designer) qui l'affirme et on aurait du mal à ne pas le croire. Cette fois, les développeurs se concentreront surtout sur l'I.A et le « driving ». Le driving de quoi ? On n'en sait rien. Et je ne me laisserai pas piéger comme mes confrères du web à en déduire qu'Id nous pond un jeu de bagnoles, le terme pouvant signifier de multiples choses par rapport au moteur 3D, d'éventuels véhicules, des clubs de golf ou un tas d'autres trucs dont même Benoît XVI n'a jamais entendu parler. Moi, je pense que ça veut dire qu'Id va prendre le temps cette fois-ci de nous rédiger un scénar en béton, et que ce ne sera pas juste un prétexte pour décimer de pauvres extra-terrestres à coup de railgun. Je suis vraiment trop naïf.

/random dates de sortie



Ce n'est pas comme si on l'avait senti venir, mais un peu quand même : Half-Life 2 Episode 2 est repoussé à l'année prochaine. Voilà, paf, c'est Doug Lombardi (de chez Valve) qui l'affirme dans un entretien accordé à nos confrères d'Eurogamer. La date de sortie désormais avancée se calerait quelque part entre janvier et mars 2007. Officiellement, Valve préfère peaufiner son bébé afin d'offrir une expérience de jeu fabuleuse et blablabla (en gros, hein, je résume). Donc, a priori, l'arlésienne Team Fortress 2 et son copain Portal (le troisième jeu censé être fourni dans le pack) sortiront, eux aussi, à la même date. Une chose est sûre : vu comment il fait peu de cas des dates, je suis ravi que Valve ne fabrique pas des calendriers.

Comme un vélo sans selle



Imaginons deux minutes que vous ayez très mauvais goût. Attention, je ne dis pas que c'est le cas, je vous demande juste d'imaginer. Pour continuer dans les suppositions, vous avez également grand besoin d'un nouveau PC tout beau et tout puissant. Alors, j'ai ce qu'il vous faut ! Enfin, pas vraiment moi, plutôt la société Maingear (www.maingear.com) avec son ordi en forme de pyramide égyptienne. C'est pas chouette, ça ? Seul bémol, ça risque d'être fort peu pratique pour s'asseoir dessus durant les longues LAN parties.

Grosbouf a faim



Décidément bien vorace, le géant américain Electronic Arts vient de sortir un gros paquet de brouzoufs pour se payer le développeur Phenomic, responsable de la série Spellforce. On ne sait pas combien il lui en a coûté et, de toute façon, ça ne nous regarde pas. À la limite, on s'en fout, en fait. Moi, tant qu'il n'aura pas porté Burnout sur PC, je boude.

Donnez-moi une corde



Autant vous prévenir tout de suite : si vous êtes un peu émotif, cette news risque de faire bobo à votre petit cœur sensible. Allez, je prends une grande inspiration et je me lance : Crazy Frog Racer 2 est en chantier. Oui, comme dans « Ça a tellement bien marché qu'on a décidé d'en faire une suite ». Je sais, c'est complètement sidérant, mais dramatiquement vrai. Et malheureusement prévu pour la fin de l'année. En plus, les nouveautés s'annoncent vraiment géniales avec des persos inédits, des items tout neufs à ramasser et un mode multijoueur étoffé, c'est tout ce qu'on sait, le développeur français Neko se montrant un poil chiche en informations. D'ailleurs, il ne nous a même pas filé une seule image à vous montrer. Aaah, enfin une bonne nouvelle !

Quelle surprise !



On s'y attendait un peu (beaucoup) mais c'est désormais super officiel, avec le sceau du Grand Ministère du Jeu Vidéo et tout : Defcon, le jeu de guerre thermonucléaire des auteurs de Darwinia, sera bel et bien vendu via la plate-forme Steam de Valve (www.steamgames.com). J'aurais bien aimé vous donner la date exacte de sortie, mais quand je me suis mis à vouloir l'attraper, elle s'est mise à courir dans l'autre sens en s'exclamant « septembre, septembre ! » avant d'exploser sur une mine. Par contre, je peux quand même vous dire qu'il vous en coûtera environ 15 dollars pour tâter de la géopolitique au plutonium. Voilà, le test dans le prochain numéro si tout n'a pas pété d'ici là.

Un univers impitoyable



Steven habite Dallas au Texas et globalement, dans la vie, il s'économise. Pour s'occuper durant ses longues heures de glande, plutôt que de jouer à WoW, il reste planté toute la journée devant de nombreuses webcams dont celle postée sur Methew Street, une célèbre rue de Liverpool. La rue abrite en effet le « Cavern Club » qui a vu les débuts des Beatles. Mais ça, Steven s'en fout. Son truc à lui, c'est plutôt la justice. Normal, il habite au Texas, le pays du Ranger Walker. Et voilà qu'arrive enfin le grand jour ! Celui où Steven aperçoit des cambrioleurs en train de dévaliser une boutique, sur son écran, au bout du monde ! Loin de rester stoïque devant un tel acte, notre bonhomme saute sur son téléphone et prévient la police britannique, laquelle procède à l'arrestation des malfrats quelques minutes plus tard. Et tout ça, par pur altruisme. Reste à espérer que, quelque part de l'autre côté du globe, quelqu'un veille sur le bien-être de Steven avec la même assiduité. Ce serait ballot qu'il se fasse braquer et que tout le monde s'en cogne.



Le Shock des photos

Toujours (très) attendu pour courant 2007, voici revenir l'exhibo Bioshock, toujours prêt à ouvrir grand son imper devant nos yeux de petits enfants innocents. C'est toujours aussi beau, mais il est peut-être bon de rappeler que le jeu d'Irrationnal Games sera avant tout un FPS mâtiné d'éléments de jeu de rôles, et non le contraire. Pour finir, on apprend que le jeu n'a qu'une seule et unique fin, même si l'on peut aborder l'aventure de différentes manières. Maintenant vous m'excuserez, mais je dois passer un petit message personnel : KIKOO CAF ICI C'EST YAVIN ET JE VEUX BIEN TESTER BIOSHOCK QUAND ÇA SORT, MERCI, BISOUS. (ndCaf : dans tes rêves).

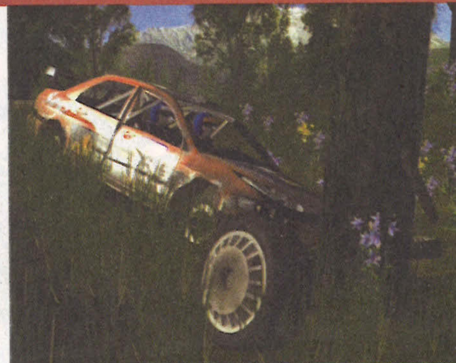


>Genre : Outsider
>Éditeur : Techland
>Développeur : Techland/Pologne
>Sortie prévue : 4E trimestre 2006

XPAND RALLYE EXTREME


C'est pas très beau mais au moins, y'a de la jolie petite poussière.

Après une petite escapade dans le merveilleux monde du marketing Volkswagen avec le très moyen GTI Racing, les développeurs polonais de Techland sont de retour et ils ne sont pas... ah ben si, ils sont contents. À tel point qu'ils nous en disent un peu plus sur leur futur bébé : Xpand Rally Xtreme. C'est donc la suite du sympathique Xpand Rally sorti en... mais revu et corrigé pour mieux coller à notre époque. Enfin je crois, car le jeu utilise toujours le vieux Chrome Engine, un moteur 3D pas vraiment réputé pour sa vélocité ni ses capacités à nous en mettre plein les mirettes. Cela dit, ça pourrait être pas mal du tout puisqu'on fera chauffer la gomme sur une quarantaine de circuits et des courses « off-road » (hors-piste, donc) sont également au programme. Comme d'hab', on nous propose un mode carrière, des courses rapides et, bien entendu, du multijoueur mais surtout une attention particulière semble avoir été donnée au comportement des différentes voitures. Ainsi, que l'on roule sur du gravier, de la terre ou de la boue, nos engins devraient se comporter de manière réaliste, les diverses surfaces influant réellement sur la conduite.


« Tu vois, John, je t'avais dit que c'était solide ce truc. »



Miam ? Oui, miam, en espérant que ça ne soit pas un vaste pipeau dont on a malheureusement un peu trop l'habitude. En tout cas, le jeu se place en concurrence directe face au futur Colin McRae Dirt de Codemasters et si vous voulez mon avis, ce n'est pas gagné d'avance.

Yavin

Phrase(s) à la con

Mercredi 12/08/06 17h38

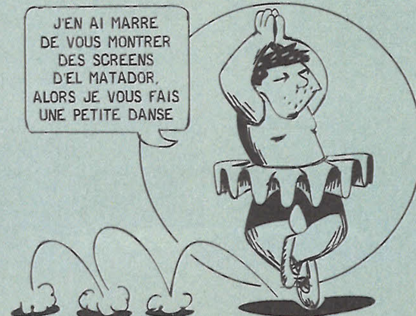
Yavin : « Incendie de forêt dans le nord de la Grèce : un touriste meurt noyé en fuyant les flammes. »
Faskil : « Et merde... »
Faskil : « J'avais donc un frère. »

Clair obscur



On évoquait tout récemment Penumbra dans la rubrique Déclaration d'Indépendance et voilà, paf, les développeurs viennent de décider d'en faire un vrai jeu. Pour rappel : le titre tenait plus de la démo technologique et présentait aussi quelques éléments de gameplay, le tout emballé dans un univers entièrement voué à nous coller les chocottes. C'est magnifiquement réalisé et l'annonce fait vraiment plaisir, tant le potentiel pour en faire un jeu qui poutre est bien présent. La version commerciale se nommera Penumbra - Overture et devrait faire le bonheur de la boîte qui réussira à mettre la main dessus avant ses petits camarades. Oui, parce que voilà, ils n'ont pas encore trouvé d'éditeur. Alors à part le vide, le mur et la grabataire du 3e, je commence vraiment à me demander si quelqu'un m'écoute à la fin. Youhou ?

L'erratum du mois de Fumble



Comme un certain confrère de la concurrence que je ne nommerai pas me l'a fait remarquer à maintes reprises et avec moult ricanements durant un récent voyage de presse : le héros d'El Matador ne s'appelle pas Rico Rodriguez. Ça, c'est le héros de Just Cause. La confusion est étrange, vu que je ne me suis pas occupé de ce jeu plus que ça (c'était le boulot de Fask). Je me demande où j'ai bien pu aller choper ce nom... Peu importe, je suis en vacances là, ça ira mieux après. Plus d'erreurs, promis. Ah et j'ai retrouvé le vrai patronyme du héros d'El Matador (qui en profite pour revenir encore une fois dans les news vu que la version test est arrivée trop tard) : c'est James Bond.

Pour nous, les HOMM



Ça y est, vous avez terminé l'excellent Heroes of Might & Magic V et vous en redemandez ? Bah c'est dommage, je n'ai rien pour vous. Allez, circulez. Oh, c'est bon, je déconne. Mais c'est un secret, alors vous le répéterez à personne, je vous fais confiance. C'est donc en novembre que sortira la première extension pour le jeu de Nival Interactive. Nommée sobrement « Hammers of Fate », elle proposera une nouvelle faction (les Nains), une campagne inédite dotée de quinze missions et un tas de cartes toutes fraîches pour le solo et le multijoueur. Ajoutez à cela de nouveaux bâtiments, artefacts, héros et vous aurez une petite idée de ce qui vous attend. Et encore, là je n'ai pas parlé des cinématiques spécialement créées pour l'extension, les sorts jamais vus auparavant et une tripotée de créatures rigolotes. Ça en fait des trucs, hein ? Oui je sais, moi aussi parfois j'ai l'impression de vendre des aspirateurs.

C'est Faskil qui va être content



Assassin's Creed sortira bien sur PC dans le courant 2007. On aura largement le temps d'en reparler mais ce nouveau titre d'Ubisoft semble démouler pas mal. Je vous laisse maintenant deviner quel type de personnage on incarnera dans le jeu. Indice : ce n'est pas un cordonnier. (ndFask : bon, Caf, s'il faut une interview de la productrice, je gère hein. Même un déjeuner, pas de souci) (ndCaf : prends un ticket).

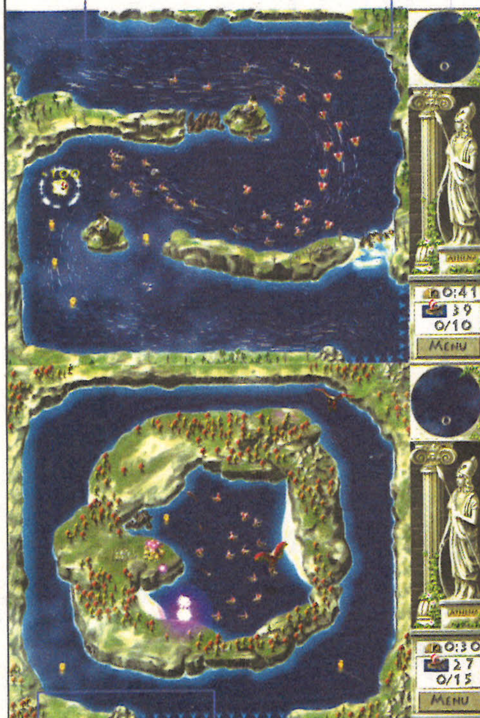
À l'Est, du nouveau



Comme le disait ma grand-mère : « un nouveau JDR, on s'envoie tous en l'air ». C'est vrai, elle était un peu bizarre mais aurait sûrement adoré apprendre qu'Atari s'occupera de la distribution de The Witcher sur le sol européen. Prévu pour le printemps 2007 et bâti sur l'Aurora Engine (Neverwinter Nights 1, mais laaaargement modifié), le jeu embarquera le joueur dans un univers tordu effrayant, tout droit sorti de la tête d'Andrzej Sapkowski, célèbre auteur polonais. Enfin quand je dis célèbre, j'imagine qu'il est surtout très connu en Pologne. Par chez nous, je suis moins sûr.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

Parmi mes lecteurs, il y a forcément quelques hurluberlus passant leurs soirées à s'habiller avec les fringues de leurs mères, des jupes, des strings, des bas résille et ce genre de trucs qui siéent tellement mieux à une vraie femme bien vallonnée comme il faut. Ne niez pas, je sais que ça existe, je l'ai lu dans un magazine que j'ai trouvé dans une poubelle. Alors, comme je suis un peu altruiste, je vais vous proposer de jouer mieux qu'une banale gonzesse grâce à mon coup de cœur du mois : The Odyssey : Winds of Athena (www.liquiddragon.com/odyssey.php). Ici, on se la pète grave en incarnant directement une déesse. Athéna qu'elle s'appelle, paraît même qu'elle est connue. Mais si, vous savez, pendant la célèbre Odyssée racontée par Homère (pas Simpson, l'autre) c'est elle qui aidait Ulysse à s'en sortir vivant. D'ailleurs, c'est ce que vous ferez dans le jeu : il faudra agir sur les éléments (les vents, plus précisément) afin de protéger les navires des cyclopes, nymphes ou encore des indémodables sirènes. Tout s'effectue à la souris, on peut déclencher des courants histoire d'orienter les bateaux, agir sur la force du vent ou encore détourner les rochers lancés par ces enflures de cyclopes afin de les faire tomber loin de l'expédition. C'est vraiment bien foutu et ça rappelle pas mal un certain Lemmings dans l'esprit. L'aventure est découpée en 50 niveaux tous plus tordus les uns que les autres et la démo (limitée à 60 minutes) permet d'en torcher quelques-uns avant de passer à la caisse.



The Odyssey Le but ? Ramener un max de rafiots à bon port.

The Odyssey Bon, les gars, là c'est vraiment pas drôle.



Lotus Deluxe C'est vraiment tout mignon, mais ne vous fiez pas aux apparences, c'est dur, très dur.



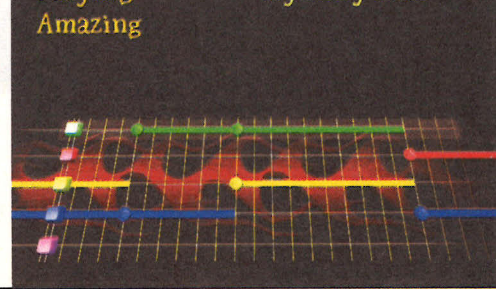
La vie en rose

Maintenant que j'en ai fini avec les pervers au complexe d'Œdipe surdéveloppé, je peux m'adresser aux femmes, aux vraies. Celles qui aiment les fleurs et tout. Et il faudra beaucoup les aimer pour ne pas criser comme une petite folle devant Lotus Deluxe (www.en.zylom.com/deluxe/game/528/lotus-deluxe.html). Sorte de mélange entre le Mah-Jong et Zuma, ce chouette petit jeu vous demande simplement de cliquer sur deux fleurs semblables (des paires, donc) afin de les faire disparaître de l'écran. L'ennui c'est qu'elles avancent en ligne et surtout je vous souhaite bien du courage pour dissocier des fleurs aux pétales de couleurs multiples afin de trouver celles qui collent ensemble. Voilà, vous êtes prévenu(e)s, c'est joli, frais, mais c'est aussi à se tirer une balle dans la tête. Pour terminer voici un sympathique clone de Guitar Hero nommé Frets of Fire (http://kempele.fi/~skyostil/uv/fretsonfire/) et qui vous demandera de tenir votre clavier comme une guitare. L'idée est toujours la même avec les jeux musicaux : appuyer sur la bonne touche au moment précis où le jeu le demande en faisant défiler des symboles à toute vitesse pour vous rendre cinglé. Vous allez voir, en quelques minutes on s'y croit à mort et on fait tomber les filles comme des mouches. Enfin, les vraies. Pas celles dont je parlais au début.

Yavin



Frets of Fire Oui, bon, visuellement c'est pas terrible mais l'intérêt est « un peu » musical.



Complètement
balade



Tous les mois, on en apprend un peu plus sur le baladeur numérique made in Microsoft. On sait désormais que c'est la société Toshiba qui s'occupera de la fabrication de l'appareil, et qu'il disposera d'un écran 3 pouces, d'un disque dur de 30 Go, d'un tuner FM et du Wi-Fi afin de diffuser ce que l'on écoute sur un maximum de quatre autres Zune situés à proximité. Une idée que je ne peux m'empêcher de trouver dangereuse en ces temps de terrorisme international. Non parce qu'armé d'un Zune et du dernier single de Mylène Farmer, je vous laisse imaginer le carnage.

Jeu(x) de piste

Il n'y a pas si longtemps, on vous annonçait un jeu de bagnoles mystère sous l'égide de l'éditeur allemand 10Tacle et doté d'un budget de 8 millions d'euros. Eh bien voilà, on en sait (un peu) plus. Il s'agira en fait de la prochaine simu de Ian Bell, l'ex-boss du studio suédois Simbin. Le bonhomme étant parti avec quelques potes afin de fonder Blimey! Games, un nouveau studio spécialisé dans les simulations automobiles. En dehors de ça et du nom de code du jeu (Falcon), il faudra patienter un peu pour obtenir de plus amples informations et surtout savoir si le futur titre sera basé sur une jolie licence officielle. Genre un truc qui commence par « Formule » et se termine par « 1 » ça serait vraiment sympathique. Parce que bon, c'est pas qu'on attend ça depuis 4 ans, mais c'est tout comme.





Pacifiques vous dites ?

Je ne sais pas pour vous mais moi, la Seconde Guerre mondiale, ça commence vraiment à me bassiner sec. Tiens, c'est idiot ça « bassiner sec », alors je corrige le tir et je vous propose d'être bassiné mouillé grâce à l'annonce du très très attendu Silent Hunter 4. Mouillé, sous-marin, ahem, pardon. Plus sérieusement, c'est une sacrée bonne nouvelle tant l'avenir de cette excellente série était incertain depuis quelques mois. Fort heureusement, tout est arrangé et le petit dernier se nommera : Wolves of the Pacific. On y dirigera un sous-marin américain pris dans la tourmente des événements de l'époque et cible permanente des forces nipponnes (qu'on ne pourra malheureusement pas jouer). Sachez enfin que le jeu ne sortira qu'au printemps prochain et qu'il est en chantier dans les studios d'Ubisoft Roumanie. C'est toujours rassurant de savoir que les développeurs ne sont pas complètement à l'ouest.



Dans un de ses voyages, Gulliver découvre d'étranges petits êtres rigolos. Apparemment désireux de marcher sur les traces du héros de Swift, le géant Microsoft part à la découverte des développeurs indépendants dans le but avoué de les séduire. Et pour ça, le bougre dispose de nouveaux arguments.

FAITES VOS JEUX

Dans le dossier « Le prix de l'indépendance » (Joy n°178), nous vous parlions déjà de l'intérêt porté par Microsoft au jeu vidéo indépendant. À l'époque, il s'agissait essentiellement pour la firme d'alimenter au mieux son très populaire Xbox Live Arcade (XBLA) avec des petits jeux simples et frais. Le paragraphe dédié au géant de Redmond se terminant en évoquant le silence de la firme quant à un éventuel investissement côté PC. Mais voilà, les mois ont passé et du côté de chez Billou, des petites mains s'agitaient frénétiquement dans l'ombre, habilement dissimulées derrière des portes blindées, couvertes de caméras et entourées de dobermans prêts à sauter à la gorge de quiconque tenterait d'en savoir un peu plus. Et puis est arrivé le 14 août, date à laquelle la firme américaine s'est jetée à l'eau en annonçant son dernier projet en cours : XNA Game Studio Express (en réalité une adaptation spéciale « jeu » de Visual Studio Express). L'idée est simple : permettre à n'importe qui d'un peu motivé de réaliser des jeux pour PC et surtout Xbox 360. C'est ce qu'on appelle la convergence. Maintenant, cadrons tout de suite les choses : contrairement à ce qu'on a pu lire un peu partout suite à l'annonce, il ne sera pas possible de réaliser son jeu en trois minutes sans rien connaître à la programmation. Ce que propose Microsoft nécessitera tout de même des connaissances en C#, le langage made in Redmond et tournant sous le framework .Net (nécessaire à l'utilisation, donc). Il faudra quand même un peu se retrousser les manches si l'on veut sortir autre chose qu'un remake de Pong.

Pour qui ? Pourquoi ?

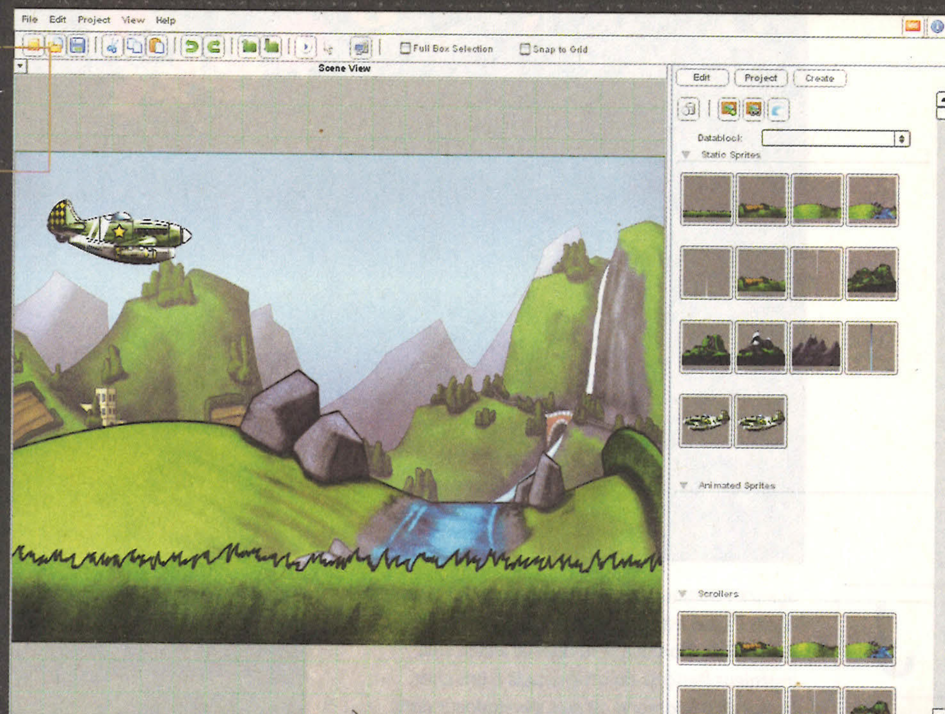
Bien sûr l'utilisateur pourra se concentrer sur le développement PC uniquement et probablement pondre quelques jolies choses, mais l'intérêt ne se situe pas uniquement là, la console a également son rôle à jouer. Car, muni de bonnes bases, d'un PC et d'une 360, vous voilà parti pour la grande aventure du développement de jeu vidéo. Et là, les choses se compliquent un peu car, pour l'heure, les développeurs de XNA GSE n'en sont qu'au stade de la bêta et semblent pétris de mille idées pour faire avancer leur schmilblick (voir interview). À la fin de cette année, on devrait voir apparaître XNA GSE, distribué de manière totalement gratuite et

Un remake du vieux Spacewar à la sauce XNA.





Toujours de Garagegames (décidément très impliqué dans le projet et dont les outils sont peu onéreux), le « Torque Shader Engine » aux capacités pour le moins bluffantes.



Le « Torque Game Builder » (de Garagegames), un outil pour créer des petits jeux en quelques clics, fonctionnera sous XNA.

utilisable directement sur PC. Pour développer sur la console, ce sera un peu plus… compliqué. En effet, il faudra alors s'abonner à un service payant où l'on pourra également partager ses créations avec les autres membres, et eux seuls. Oubliez d'ores et déjà l'idée de faire partager votre F.E.A.R. 2 à tous les possesseurs de console, ces possibilités devraient arriver bien plus tard. Par la suite, on devrait voir débarquer un XNA Game Studio Professionnal, bien plus puissant et surtout payant. Voilà, vous pouvez maintenant arrêter de sautiller en l'air, une coupe de champagne à la main, c'était la mauvaise nouvelle du jour. Impossible de dire à quel prix une telle application sera vendue et ce n'est de toute façon pas ce qui importe pour l'instant.

Matériel .Net

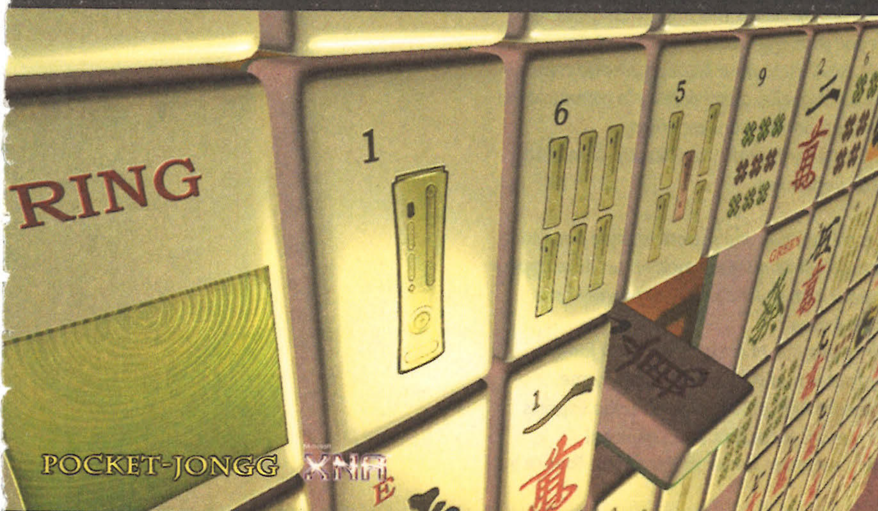
Vous, ce qui vous intéresse c'est de savoir ce dont il faudra disposer pour profiter pleinement de la solution proposée par Microsoft. Question PC, c'est simple, un PC honorable fera l'affaire, mais tout dépend ce que l'on veut réaliser comme jeu. Une bonne config sera évidemment conseillée pour faire tourner l'œuvre de sa vie. Côté console, ça se corse un peu car, comme évoqué plus haut, il faudra au préalable se munir d'un abonnement à 99 dollars l'année, celui-ci donnant droit au logiciel hôte permettant le portage vers la 360. Évidemment, il faudra ajouter à cela un PC car, soyons logiques, vous n'allez tout de même pas développer votre jeu au pad. Et les deux machines devant être capables de communiquer entre elles, on peut aisément imaginer l'obligation de se munir d'un zouli câble Ethernet parce que le Saint-Esprit ne devrait pas vous être d'une grande utilité dans ce cas précis. En revanche, il est pour l'heure très difficile de savoir dans quelle mesure il sera permis de vendre un jeu dans sa version 360 et s'il a une chance d'entamer une jolie carrière sur, par exemple, le Xbox Live Arcade.

Pour l'heure, à Redmond, on se montre encore un peu mystérieux sur le sujet et il est assez difficile de connaître les intentions à terme de ces gens-là. On se doute pourtant qu'ils savent tout de même un peu où ils vont, le contraire serait quand même assez surprenant. Et les développeurs indépendants seront évidemment sensibles à cet aspect des choses sur le long terme.

En toute confiance

Parlons-en, des indépendants, ce sont les premiers concernés après tout. Qu'en pensent-ils ? Contactés par nos soins, certains ont sauté sur l'occasion pour s'exprimer. Steve Streeting (responsable du moteur open source Ogre3D) pense qu'il s'agit d'une formidable opportunité pour ceux qui n'ont que peu de connaissances en programmation (et surtout en C++) et ne se destinent qu'au développement sous Windows et la Xbox 360. Loin de se sentir menacé, le bonhomme ajoute que chacun a des besoins bien spécifiques et que les différentes solutions proposées sur le marché devraient contenter tout le monde. Pour Russell Caroll (fondateur de l'excellent portail indé Gametunnel.com) il en va un peu de même : il salue l'initiative et pense que XNA est une chance pour tous les développeurs indépendants. Il revient en revanche sur le problème d'une solution « tout Microsoft » (le C#, Windows, la 360) sans pour autant accuser Microsoft de vouloir s'approprier la totalité du développement de jeux dans le futur. Quant aux développeurs britanniques d'Introversion (Darwinia, Defcon), ils préfèrent pour l'instant ne pas se prononcer sur le sujet, mais disent s'intéresser de près à XNA et verront dans le futur si cela peut leur être utile. Loin d'être apeurés, les gens du milieu ont donc plutôt tendance à regarder le travail de Microsoft avec beaucoup d'intérêt et, pour l'heure, il serait délicat de se lancer dans le moindre procès d'intention tant qu'on n'en saura pas plus. On aura de toute façon l'occasion de revenir sur tout ça après la sortie, dans quelques mois.

Yavin



Sans un bon graphiste, vous n'irez pas bien loin…







Julien Ellie, version sage. L'équipe de Joy connaissant le bonhomme depuis quelques années, nous gardons précieusement une collection d'images compromettantes en cas de promesses non tenues. Gniark gniark.

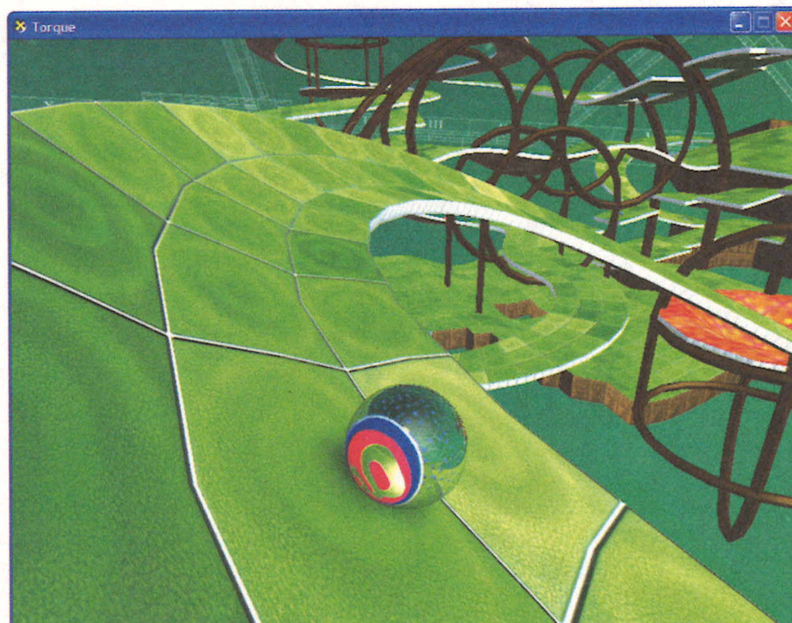
Joystick : Bonjour, peux-tu te présenter en quelques lignes ? Quel est ton rôle au sein de Microsoft ?
Julien Ellie : Bonjour, je m'appelle Julien Ellie, ingénieur français expatrié depuis 6 ans chez Microsoft à Redmond. Je suis développeur dans l'équipe XNA depuis un peu plus d'un an après avoir travaillé sur .Net 2.0 et Visual Studio 2005, entre autres.

D'où vous est venue l'idée d'une plate-forme de développement telle que XNA ?
Depuis le départ de l'initiative XNA, un de nos objectifs a été de fournir de meilleurs outils aux développeurs de jeux professionnels et une expérience unifiée sur toutes nos plates-formes. Des outils comme XACT (audio), PIX (graphisme) ou XNA Build, par exemple. Mais rien n'était prévu pour les amateurs, étudiants ou développeurs indépendants et c'est là qu'interviennent les nouvelles versions de XNA Game Studio.

J'imagine qu'il faudra disposer de Windows Vista pour en profiter ?
Windows XP SP2 et Vista seront les OS officiellement supportés.

Concrètement, qu'est-ce qu'on peut faire avec XNA GSE ?
XNA GSE inclura des « starter kit » qui permettront de se mettre dans le bain, et de pouvoir créer quelque chose de nouveau en peu de temps. Ces kits permettront aussi de voir par l'exemple un point de départ pour l'architecture d'un jeu complet. Pour réaliser ses propres textures ou objet 3D, il faudra utiliser des logiciels tiers. 3dStudio, Photoshop, Maya, mais il existe des alternatives gratuites que nous comptons supporter pleinement. Nos utilisateurs ont aussi leur rôle à jouer en nous aidant à créer une communauté où l'on pourra trouver textures, sons, musiques ou modèles 3D pour les intégrer dans ses propres créations.

Peut-on imaginer plusieurs versions de XNA GS ? Par exemple un très grand public à la « click & play » et des versions plus abouties, voire plus professionnelles pour des projets plus ambitieux ?
Pourquoi pas ! L'approche qui consiste à fournir différentes versions adaptées aux besoins de chacun est ce que nous cherchons à faire avec les versions Express et Pro (qui sortiront l'année prochaine). Chaque type de créateur de jeu, du débutant absolu en programmation à l'expert, en passant par le magicien en modélisation 3D, a des besoins particuliers qui nécessitent des outils spécifiques. Une chose qui me paraît très importante, c'est qu'il ne s'agit pas d'un effort solitaire et fermé de Microsoft. XNA est là pour fournir un socle commun, une base sur laquelle, avec l'aide de la communauté et de nos partenaires, nous espérons progressivement répondre aux besoins d'un grand nombre de personnes.



Microsoft n'étant pas une société réputée pour son altruisme, qu'est-ce qui peut motiver un développeur indépendant à basculer son développement sur votre plate-forme ?
Je ne pense pas que Microsoft cherche à faire basculer tout le monde sur cette plate-forme. Le Framework XNA et XNA Game Studio Express sont des options de plus pour les gens qui voudraient se lancer sur un projet de jeu. Tout ce qui




PC DVD-ROM
MAELSTROM
MAELSTROM
TERRE EN PÉRIL
12+
Codemasters

peut permettre de donner un peu plus de diversité et de fraîcheur à l'univers du jeu est une bonne chose, que cela vienne de Microsoft ou d'ailleurs. Nous avons l'intention de fournir une solution innovante et facile à utiliser, mais je ne pense pas que XNA répondra à tous les besoins de tout le monde tout de suite.

Est-il possible de faire un Zuma ou peut-on directement envisager un bon gros FPS ?
Comme nous sommes toujours en phase de développement, il est assez difficile de répondre. Cela dit, les jeux comme Zuma devraient être réalisables dès notre première version.

Sur PC, les performances sont dépendantes du processeur et de la carte graphique de chacun. Sur Xbox 360, la question est à la fois plus simple (environnement unique) et plus complexe (contraintes de sécurité plus sévères, architecture assez différente). D'un point du vue technique si l'on considère que des jeux comme Halo 2 sur Xbox 360 sont exécutés dans un environnement d'émulation, ce genre de performances nous semble être un bon objectif.

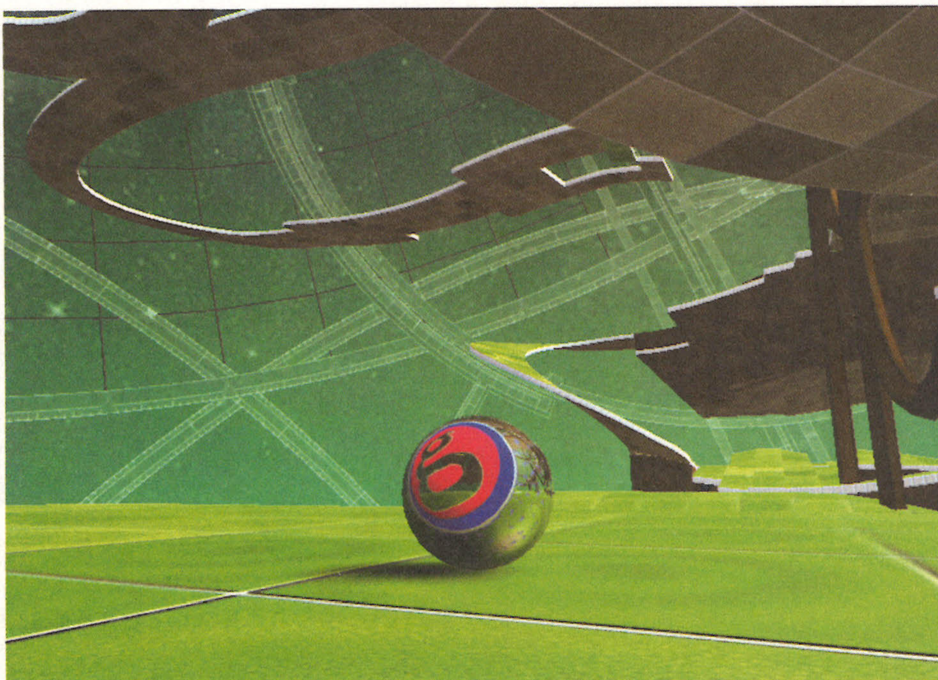
Aura-t-on le droit de le vendre sur PC ?
Absolument. On est à 100% libre sur PC. Le ou les créateurs gardent tous les droits sur leurs œuvres.

Et sur Xbox 360 ?
Jusqu'à la version Pro de XNA Game Studio, il n'est pas possible de vendre sa réalisation sur Xbox 360. La prochaine étape pour Express, c'est de permettre rapidement le partage de jeux entre amis, de console à console. Ensuite nous sommes conscients du besoin de distribution facile et nous avons de nombreuses idées, mais, à ce stade, il s'agit de concepts qui peuvent évoluer et je ne veux, ni ne peux, rien promettre. Une de ces idées serait la création d'un « Xbox Community Arcade », sur le modèle de Xbox Live Arcade, mais il y a encore énormément de travail pour définir exactement ce que cela signifie.



Quid de la propriété intellectuelle avec un jeu réalisé sous XNA GSE ?
Dans tous les cas de figures, l'auteur garde tous les droits sur sa création. Sur PC, la vente est possible et n'est pas limitée, sur Xbox 360, pour notre première version, la vente n'est pas possible. Cependant dans le cadre d'un éventuel lieu de distribution tel que le « Community Arcade », nous réfléchissons à un partage de revenus sur un modèle similaire à ce qui se fait aujourd'hui pour Xbox Live Arcade. Tout cela reste à préciser et peut changer, mais rien ne nous ferait plus plaisir que d'envoyer un gros chèque de « royalties » à un passionné ayant une idée géniale.

Concrètement, qu'est-ce que Microsoft gagne dans l'histoire ?
XNA est un travail de fond. Il s'agit avant tout de faire notre possible pour nous assurer de la meilleure santé possible de notre industrie. Tout ce qui peut stimuler la créativité, créer de nouveaux marchés et ouvrir de nouvelles portes pour de nouveaux talents est le bienvenu. Aux Etats-Unis, le nombre d'étudiants en informatique est en fort déclin, il nous semble donc très important de pouvoir recréer les conditions qui ont, pour beaucoup d'entre nous, démarré notre passion. Il s'agit aussi pour Microsoft de mettre en avant ses outils et ses plates-formes. Nous serions bien bêtes de ne pas en profiter en proposant une possibilité de plus, que l'on espère convaincante, aux créateurs de jeux.

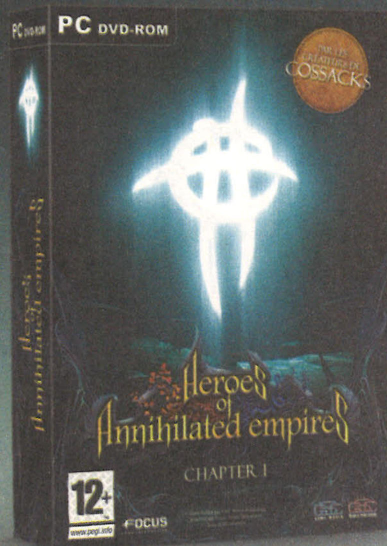


Vous parlez d'un « Youtube » des jeux vidéo ? Qu'est-ce que cela signifie dans l'avenir exactement ?
Le modèle de Youtube est un modèle de distribution « sans frictions », et c'est l'un des objectifs de notre projet : le partage des créations de tous et pour tous. La manière dont cela va se réaliser à terme reste encore à définir. Le retour apporté par nos utilisateurs de cette première version sera primordial dans le futur.

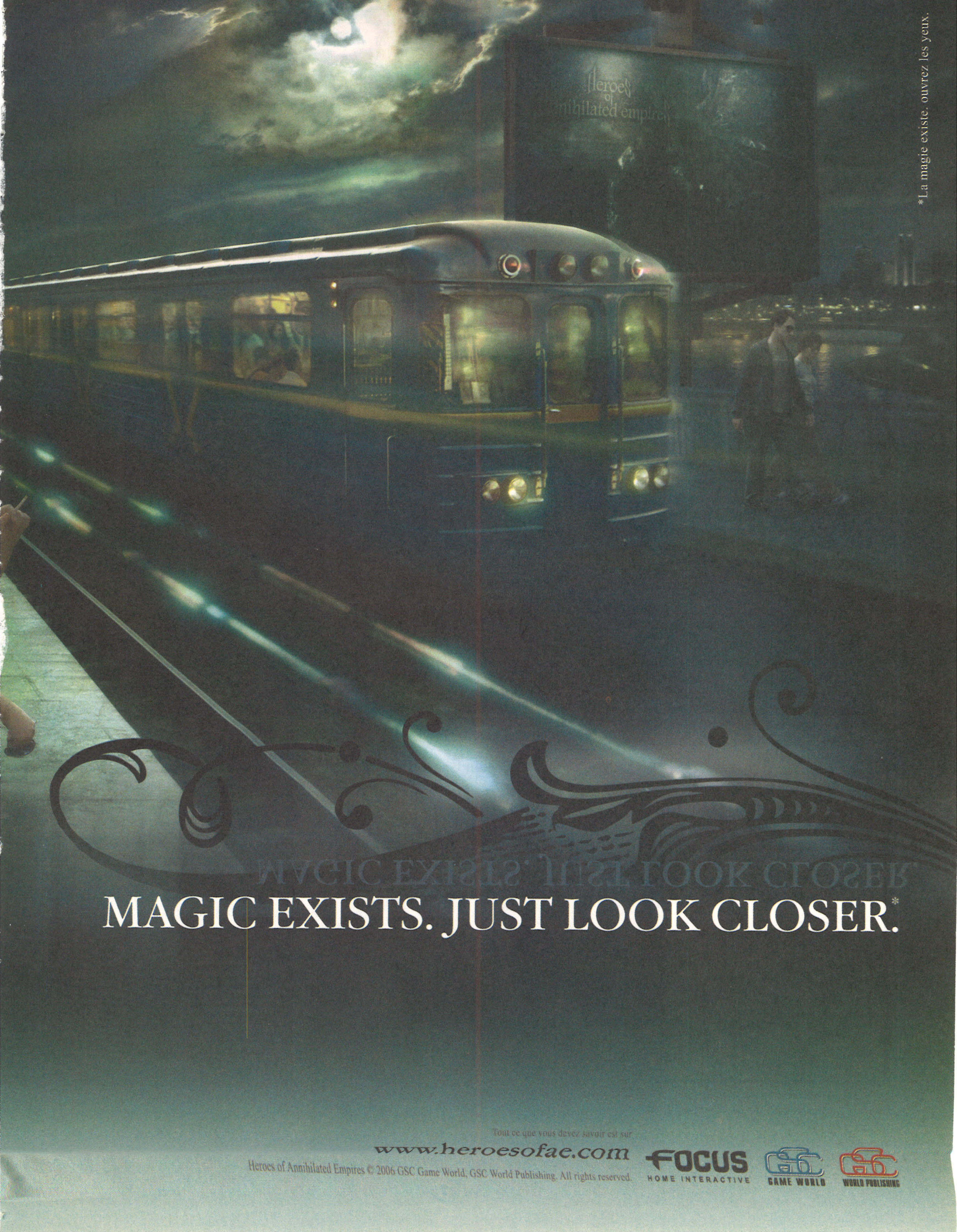
Oh, une dernière chose, que signifie exactement XNA ? Un rapport avec une célèbre guerrière ?
Je crois que je vais éviter de fâcher la célèbre guerrière en question... Il s'agissait surtout au départ d'un jeu de mots entre le X de DirectX et Xbox et DNA qui signifie ADN en anglais, mais aujourd'hui le terme a évolué pour devenir une marque regroupant nos efforts pour les développeurs dans le domaine des jeux.

Yavin


SKY HOOK*!!!!



Des mystères gardés secret pendant des siécles vont être révélés.
Heroes of Annihilated Empires apporte les réponses.


MAGIC EXISTS. JUST LOOK CLOSER.*
*La magie existe. ouvrez les yeux.
Tout ce que vous devez savoir est sur
www.heroesofae.com
Heroes of Annihilated Empires © 2006 GSC Game World, GSC World Publishing. All rights reserved.
FOCUS HOME INTERACTIVE
GSC GAME WORLD
GSC WORLD PUBLISHING

Drawn to Be Alive

Ils sont jeunes, ils sont beaux, ils sont bourrés de talent... Non, je ne parle pas de la rédac de Joy (même si je peux comprendre votre méprise), mais des cinq développeurs de Drawn To Be Alive, un mod particulièrement original et frais pour Unreal Tournament. Envie de changer d'air ? C'est par ici...

par Faskil

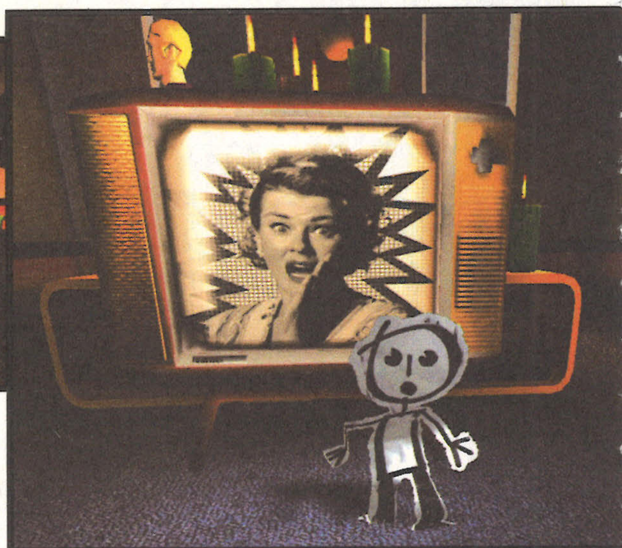
Imaginez un monde dans lequel un scientifique un peu illuminé aurait réussi à inventer une encre magique. Grâce à celle-ci, il a désormais le pouvoir de transformer n'importe quel personnage tiré d'une illustration quelconque en véritable petit être vivant. Bien entendu, n'écoutant que son oisiveté, il décide de rentabiliser sa découverte en proposant aux plus fortunés de devenir les heureux propriétaires de ces nouveaux petits compagnons. Terré dans son laboratoire, il ploie littéralement sous les commandes pour le plus grand bonheur de tous. Enfin, presque... Si les clients sont ravis, les choses sont moins roses du côté des petits êtres de papier. Perdus dans un univers qui n'est pas le leur, on ne peut pas vraiment dire que ce soit la fête du slip. Bref, ils sont plutôt malheureux. Jusqu'au jour où arrive une commande a priori banale : une illustration plutôt sommaire d'un petit garçon, réclamée par un riche client, qui ne viendra jamais la chercher.

Et là, c'est le drame

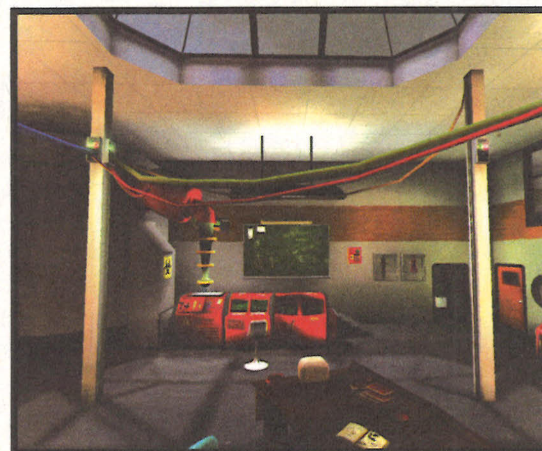
Comme toujours, dans ces cas-là, la pauvre petite créature est vouée à une destruction pure et simple dans le broyeur de la fabrique. Comme vous êtes super malins, vous l'avez déjà compris : cet être de papier, fragile et perdu, ce sera vous. Et il va maintenant falloir trouver la porte de sortie en évitant de finir en confettis. Bien que développé comme « mod » pour UT2K4, Drawn To Be Alive n'a pourtant rien à voir avec les joutes sanguinolentes du FPS d'Epic. Non, ici, on navigue plutôt en pleine poésie visuelle, dans un jeu de plateforme, mêlant aventure et discrétion, où la violence ne sera pas un outil pour progresser. Bon, je ne sais pas pour vous, mais moi je suis déjà complètement sous le charme du scénario. Malheureusement, une jolie histoire ne suffit jamais à faire un bon jeu (non, je ne citerai pas de noms, mais ça commence par un D et ça finit par Fall). Alors, les cinq petits gars derrière ce projet ambitieux ont-ils autant de bonnes idées en termes de gameplay ? Je vais couper court au suspens tout de suite, la réponse est : OUI (avec des majuscules pour bien appuyer le propos). Ça fait un moment que j'assiste à des présentations de jeu, de la petite production russe confidentielle au gros blockbuster ricain, et ça faisait

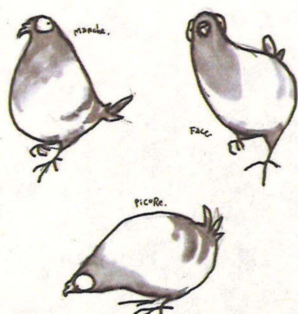


Aïe, ça brûle !

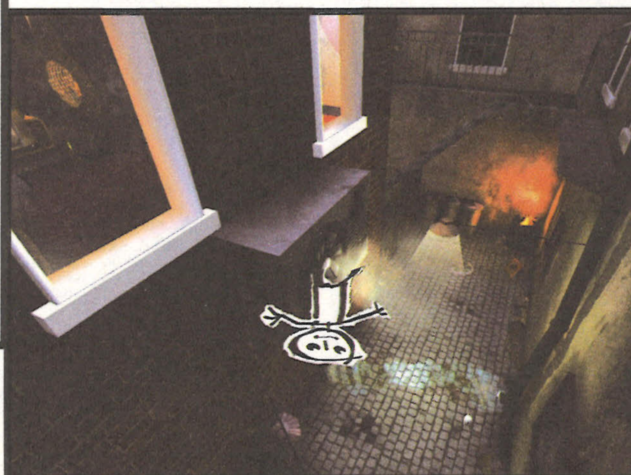


Vous n'êtes pas seul ! La résistance des petits êtres de papier s'organise !





Après Baphomet IV, voilà encore une preuve de cette étrange obsession des développeurs pour ... les pigeons.



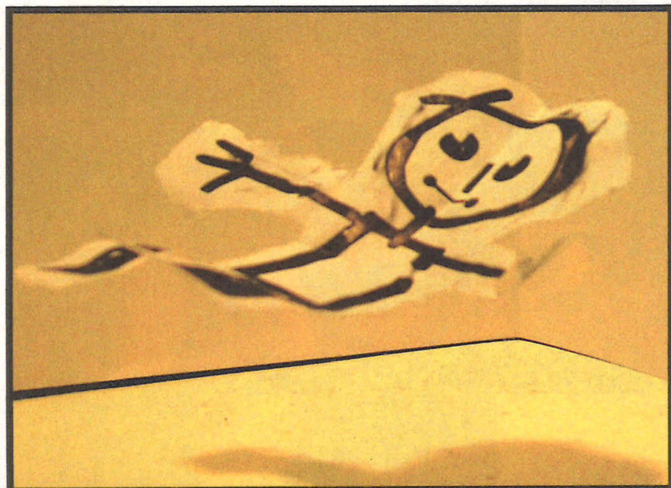
L'avantage d'être en papier et de faire 1 mm d'épaisseur : on peut voler.

Casting

L'équipe de Drawn To Be Alive se compose de cinq étudiants de SupInfoGame. À l'origine, ce projet a été présenté dans le cadre de leur jury de fin d'année.

Gaël Giraudeau : Chef de projet et Level Builder
Axel Coassardeaux : Sound designer et animateur 3D
Sébastien Judit : Modeleur 3D et Level Builder
Laurent Malville : Graphiste 2D/3D
Guillaume Le Bris : Programmeur

Pour plus d'infos : www.drawntobealive.com



Pour se cacher ou passer sous certains obstacles, notre héros peut se replier sur lui-même.

longtemps que je n'étais pas ressorti d'un tel exercice avec un aussi large sourire.

Raaah lovely

Il y a tellement de bonnes idées que je ne sais par où commencer. Déjà, le jeu n'offre aucune interface à l'écran (« hud ») : pas de points de vie, pas de score, pas même un indicateur de furtivité, keud. Tout passe par la représentation du personnage principal. Dès qu'il est proche d'un danger, sa bouche s'ouvre en un grand « O » explicite. Quand il est poursuivi, il serre les dents. Qui plus est, le fait qu'il soit en papier lui permet de réaliser toute une série d'actions originales : se cacher sous un tapis ou en se glissant derrière un mur, se fondre dans n'importe quelle illustration pendant une durée limitée, se plier pour passer sous certains obstacles ou se cacher derrière une surface étroite, planer au gré du vent pour joindre des endroits plus difficilement accessibles... Comme on le voit, ce ne sont pas les possibilités qui manquent. Sans compter que d'ici la finalisation du projet, d'autres devraient encore faire leur apparition.

En fonction de la situation, le visage montrera différentes expressions. Ici, notre petit héros illustre avec pertinence le mot « ALAAAAAAAARM ! »

L'eau ça mouille

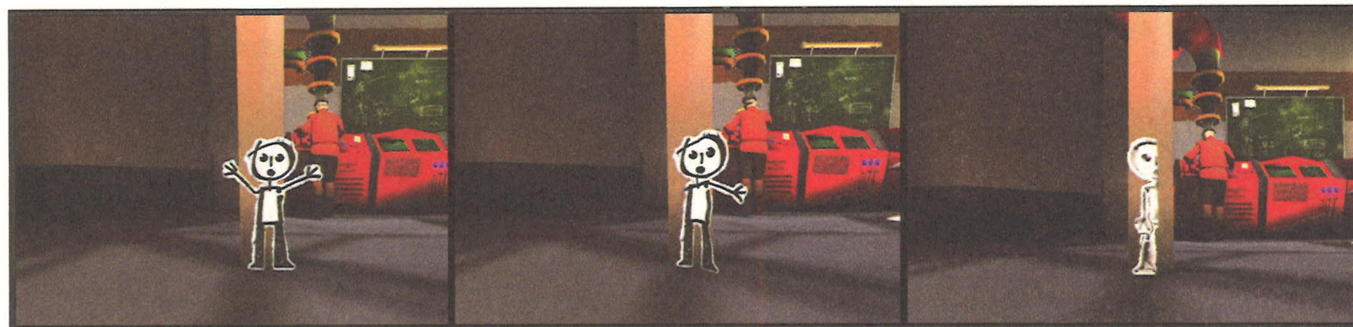
Léger bémol inhérent au statut de « créature de papier », notre héros est bien entendu très fragile et particulièrement sensible aux éléments extérieurs, comme l'eau ou le feu. Si vous traversez une flaque sans prendre garde, le personnage change d'apparence pour revêtir celle d'un morceau de papier imbibé de flotte, votre vitesse de déplacement s'en trouve considérablement réduite et vous ne pouvez plus planer. Pour vous en sortir, il faudra trouver une source de chaleur suffisante pour vous permettre de retrouver votre état initial. Même souci avec le feu : une trop grande promiscuité avec les flammes, et voilà que votre perso se la joue « barbecue ». Pour ne pas finir en kebab, une seule solution : vous replier et vous déplier rapidement à plusieurs reprises pour étouffer l'incendie. Voilà, moi, ce sont de petites idées simples comme ça qui me redonnent foi dans le genre humain.

Et ça sort quand ?

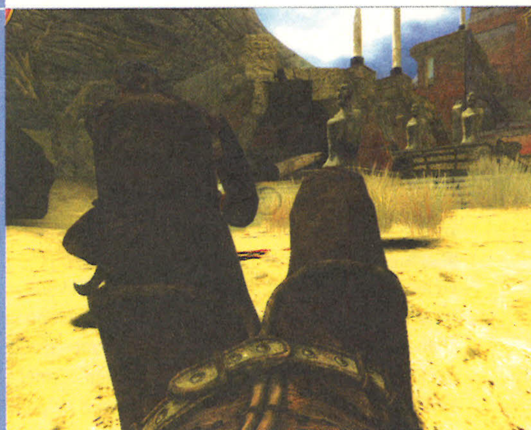
En chantier depuis plusieurs mois, Drawn To Be Alive devrait, si tout va bien, être dispo prochainement. Soit sous la forme d'un mod pour UT2K4, soit carrément en tant que jeu complet. Tout va dépendre du temps dont disposent les jeunes développeurs pour mener à bien leur projet. A priori, des contacts ont été pris avec certains éditeurs, mais ils restent pour le moment encore très prudents et discrets sur le sujet. En tout cas, pas question pour eux d'abandonner : « Si ça doit rester un mod, ça sortira en mod », nous confiait Gaël Giraudeau, chef de projet sur le titre. « Nous, on a juste envie de le faire découvrir aux gens. » Et pour être sûr que ça bosse, je vais à partir d'aujourd'hui les inonder de coups de fils réguliers. Et des mails aussi. Puis peut-être que je passerai aussi les voir à l'improviste. Parce que c'est bien beau de nous mettre l'eau à la bouche comme ça, mais on veut y jouer maintenant.



Et hop, ni vu ni connu. Ah, s'il suffisait de se replier sur soi-même pour perdre du poids.



Genre : Forme plate et plateformes **Éditeur :** N/A **Développeur :** DTBA Team/France
Date de sortie : Avant fin 2006, si tout va bien



Comme tout bon FPS moderne, Dark Messiah gère le « body awareness ».



Bonjour mademoiselle.



On lui avait dit de ne pas jouer avec les allumettes.

DARK MESSIAH

GENRE
Éventrations et boules de feu
ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Arkane Studios/ France
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2006

Dans la liste des titres de l'automne que j'attends avec le plus d'impatience, Dark Messiah of Might and Magic figure en bonne place. Normal : développé par les Lyonnais d'Arkane Studios, à qui on devait déjà le fameux Arx Fatalis, Dark Messiah s'annonce comme bien plus qu'un simple jeu de massacre à l'arme blanche. Situé dans l'univers bien connu de Might and Magic, récemment relancé par Ubisoft avec Heroes 5, ce jeu d'action à la première personne nous placera dans la peau de Sareth, un jeune stagiaire travaillant pour un puissant sorcier. Chef efficace, le vieux utilise son fidèle disciple pour toutes les corvées ingrates : balayer la cour, vider les poubelles, voler le cristal maudit enfoui dans les catacombes hantées du Dieu Araignée... Ce genre de bricoles. Mais rapidement la routine devrait se muer en une aventure épique. Certes, je ne sais pas exactement où Dark Messiah compte nous emmener. Mais connaissant le bestiaire de Might and Magic, j'imagine que ça ne manquera pas d'orcs, zombies, gobelins, goules puantes et autres spadassins.

Des donjons et des dragons

L'originalité c'est que, tout au long de ses aventures, le héros pourra gagner des points de skill et choisir son évolution dans un arbre de compétences. Dans un RPG, c'est banal. Par contre dans un FPS... Ainsi, si on le souhaite, on pourra développer nos talents d'escrimeur et apprendre de nouveaux coups plus efficaces. En attribuant une vingtaine de points à l'art du guerrier, on transforme le gringalet du début en véritable machine à tuer. Quelques moulinets de souris et paf ! On étourdit sa victime en l'écrasant d'une charge aussi vociférante que musculeuse, on la désarme d'une habile botte secrète, on l'envoie bouler d'un coup de pied bien placé dans l'estomac et on l'achève à terre en l'empalant sur son épée ! Si le trip Conan le Barbare vous attire, Dark Messiah devrait vous permettre d'incarner tous vos fantasmes. Consacrez tous vos points de skill à améliorer vos performances athlétiques et bientôt vous jouerez une baraque tout droit sortie d'une pub pour sport-élec : large torse bronzé, cervelle de moineau, volumineux biceps à huiler cinq fois par jour, sueur abondante et riche en stéroïdes. Le genre de gaillard dont il suffit de respirer l'haleine trois fois pour gagner le Tour de France.



Certains objets de votre inventaire ne pourront être utilisés que si vos compétences vous le permettent.

Force ou Magie ?

Mais en tant qu'élève d'un magicien réputé, rien ne vous oblige à privilégier la voie de la force physique. Au contraire, pour affronter démons et morts-vivants, il pourrait sembler plus sage de muscler votre esprit plutôt que vos abdominaux. Ne serait-ce que pour apprendre un petit sort de soin, par exemple. Et puis aussi un mini-missile téléguidé, ça ne coûte pas cher et ça peut toujours servir... Et pour quelques points de plus, pourquoi pas



Allez-y mollo avec les coups d'épée : à certains endroits, si vous ne faites pas gaffe vous pouvez carrément défoncer le plancher !

une bonne grosse boule de feu bien chaude ? Ou un majestueux éclair bleuté, le genre qui foudroie toute une rangée de gardes en faisant « zap zap » ? Ah ça, il fait le malin le culturiste, avec ses grosses mâchoires carrées et son sourire bourré de dents, mais à part devenir star du catch ou gouverneur de Californie, qu'est-ce qu'il a comme perspectives dans la vie ? Alors que vous, le sorcier, vous savez vomir des flammes, congeler vos ennemis et lacer vos souliers vous-même. Il fera quoi le grand guerrier, quand vous le rapetisserez à la taille d'un schtroumpf et que vous





Si votre épée vient à se coincer dans les entrailles d'un gêneur, n'hésitez pas à la dégager d'un coup de botte !

OF MIGHT AND MAGIC

l'écrabouillerez sous votre semelle ? Ou que vous le soulèverez du sol par télékinésie et que vous le jetterez dans un ravin sans fond ?

Un seul jeu, plein de gameplays

Mais là où Dark Messiah paraît le plus ambitieux, c'est dans l'intégration au gameplay de la furtivité. Oh, rien ne vous empêchera de foncer tout droit sur vos ennemis, pour les trucider en masse par le fer ou le feu. Au contraire, les occire plus rapidement fera grimper votre jauge d'adrénaline, vous donnant accès à des combos encore plus ravageurs. Mais si vous préférez vous la jouer ninja, planqué dans l'obscurité, frappant discrètement sans vous faire repérer, ce sera également possible. L'I.A. et le moteur de jeu ont été spécialement adaptés pour gérer les bruits de pas assourdis et la pénombre, les coups de





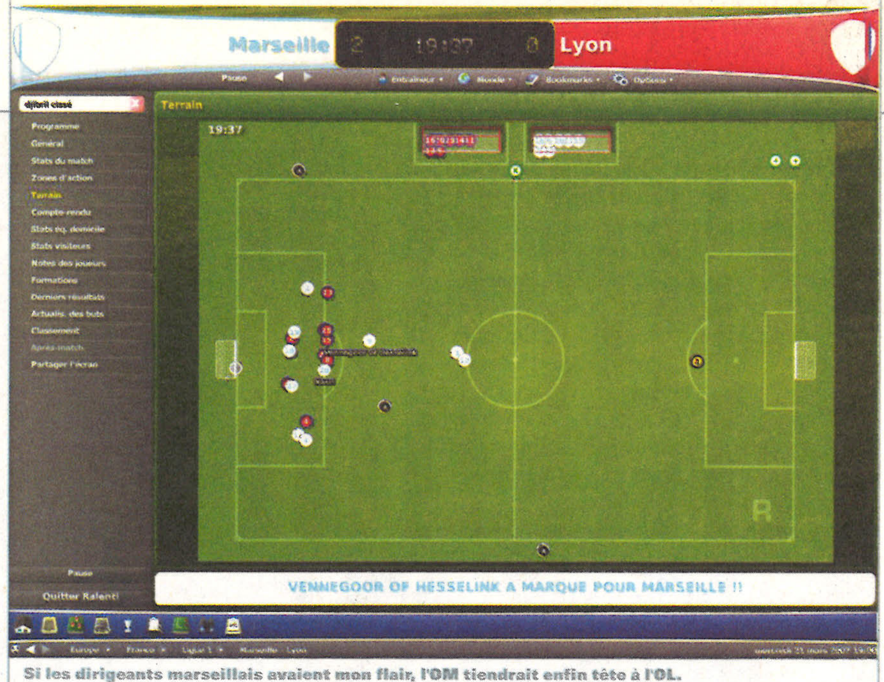
Le décor est souvent orné de rangées de pieux bien pratiques pour empaler les adversaires.

couteau dans le dos et les « accidents bêtes » du genre lustre qui se décroche et broie légèrement les sentinelles qui patrouillaient en dessous... En choisissant de faire appel pour Dark Messiah au célèbre Source Engine d'Half-Life 2, Arkane s'est ouvert plein de possibilités pour s'amuser avec le moteur physique. Les architectes facétieux ont pris soin de placer toutes sortes de lourdes charges en équilibre sur des plateformes instables, de garnir leurs niveaux de lames géantes, pieux acérés, herses rouillées et autres balanciers mortels retenus par quelques bouts de ficelle... Ainsi, au lieu de bêtement foncer dans le tas, le joueur attentif pourra parfois résoudre des situations délicates d'un simple coup de ciseau. Tous les styles de jeu paraissent donc possibles, du plus bourrin au plus subtil, offrant au passage la possibilité de rejouer plusieurs fois l'aventure de façon complètement différente. Oui, vraiment, j'attends Dark Messiah avec beaucoup d'impatience.

Atomic

Shazaam !





Si les dirigeants marseillais avaient mon flair, l'OM tiendrait enfin tête à l'OL.

GENRE
Doom(enech)-like

DÉVELOPPEUR
SEGA

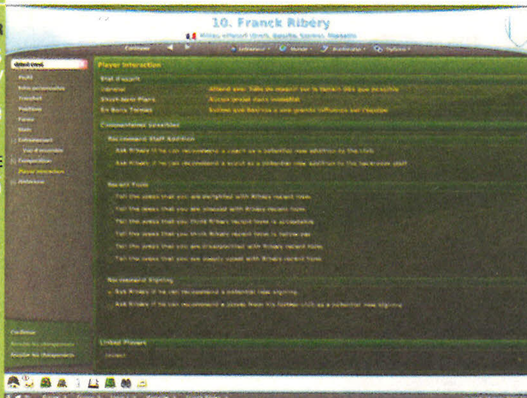
DÉVELOPPEUR
Sports Interactive/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Automne 2006

FOOTBALL MANAGER 2007



Il y a une quinzaine d'années, Paul et Oliver Collyer pestaient dans les tribunes d'un stade du nord de l'Angleterre. Lorsqu'on est fan de Manchester City, un club vivant dans l'ombre de l'autre équipe locale (celle des Red Devils de United), les saisons s'apparentent souvent à un calvaire ponctué de désillusions, de contre-performances… Assis dans le kop, les deux frangins se répétaient match après match qu'ils feraient mieux que l'entraîneur. C'est ainsi que leur est venue l'idée d'un jeu de management leur permettant de prendre la place dudit entraîneur et de gérer leur club préféré de A à Z. Choix du recrutement, programmation des entraînements, élaboration du schéma tactique, gestion de l'ego de vos stars au jour le jour… Aujourd'hui, Football Manager est devenu la référence absolue en termes de jeux de gestion sportive. Il est au management ce que Pro Evolution Soccer est à la simulation. Et ce n'est pas prêt de s'arrêter, la série s'améliorant au fil des années.



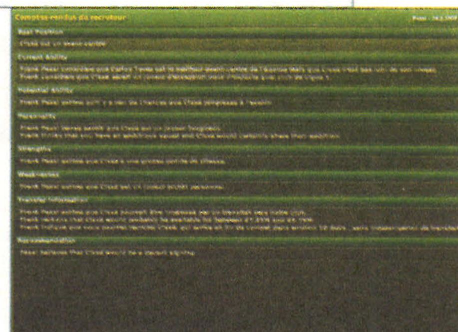
Les interactions avec les joueurs sont nombreuses : flatteries, conseils, etc.

Éleveurs de champions

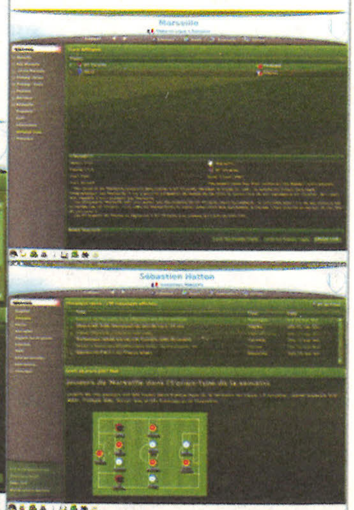
S'appuyant sur une base de données exhaustive, grâce notamment aux milliers de fans qui supervisent les clubs de leur région, Football Manager va encore plus loin avec, cette année, quelques innovations de taille. Il est désormais possible de discuter non seulement avec les managers adverses, pour mettre de l'huile sur le feu avant un derby, mais aussi avec l'un de vos joueurs afin de savoir quelle est, selon lui, la recrue idéale parmi les coéquipiers qu'il a eus dans son ancien club ou en sélection. Si vous faites venir l'homme qu'il vous recommande, une relation de confiance s'instaurera au sein de l'équipe et l'ambiance n'en sera que meilleure !

Cependant, vous pourrez toujours faire appel à vos recruteurs. Ces derniers comptent d'ailleurs plus de caractéristiques que par le passé, et leur connaissance du monde du football est découpé pays par pays. Ainsi, un Brésilien sera plus à même de dénicher le nouveau Ronaldinho qu'un Français, plus habitué, lui, à la Ligue 1. L'accent a également été mis sur la formation pour éviter de débourser des fortunes en recrutement. Chaque été, des « minots » intègrent votre équipe de jeunes. À vous de jouer les éleveurs de champions, comme Guy Roux ! Enfin, pour coller un peu plus encore à la réalité du football actuel, il est possible de passer des accords avec d'autres clubs. Comme l'équipe du Mans a fait, par exemple, avec Arsenal, la Juventus et Sao Paulo. Soit pour avoir un droit de préemption sur ces joueurs, soit pour envoyer des jeunes s'y aguerrir lors de prêts gratuits. Bref, que les amateurs de jeux de management en profitent, car une fois que FM 2007 sera sorti, ils rempileront pour un nombre incalculable de nuits blanches…

Socratès


Les rapports des recruteurs sont de plus en plus précis. En voici la preuve !

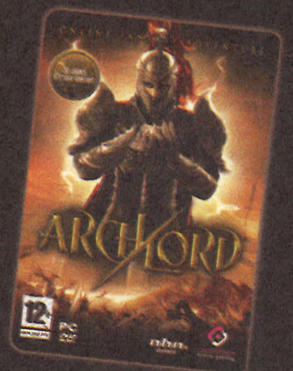











ARCHLORD
12+
PC

Dawn of War reste une valeur sûre pour satisfaire toutes les envies de conquête, et ce malgré les jeux de stratégie alléchants à venir, comme Supreme Commander. Il faut dire que les développeurs canadiens de Relic ont réussi à exploiter la licence de Warhammer 40 000 avec brio en proposant un titre au gameplay accrocheur et aux parties dynamiques. C'est donc avec plaisir que l'on accueille ce deuxième add-on nommé Dark Crusade. Un des gros attraits de cette extension est l'arrivée d'une nouvelle campagne solo dont le but est de conquérir des territoires (à la Risk) afin de dominer le monde. Ce dernier devrait être représenté sur une map géante dont chaque parcelle de terrain permet à son propriétaire d'obtenir des bonus non négligeables. Malheureusement, cette phase de jeu n'est pas implémentée dans la version bêta que nous possédons. Il faut donc attendre le test pour en savoir davantage à ce sujet. En revanche, j'ai pu essayer les deux nouvelles races : Necron et Tau Empire. Et j'avoue que l'expérience de jeu est totalement différente de ce que l'on a pu connaître en dirigeant les Space Marines.



GENRE
Stratégie
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Relic Entertainment/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2006

WARHAMMER 40 000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE





La structure principale de la race Necron peut se téléporter même si l'endroit est inaccessible via la voie terrestre.



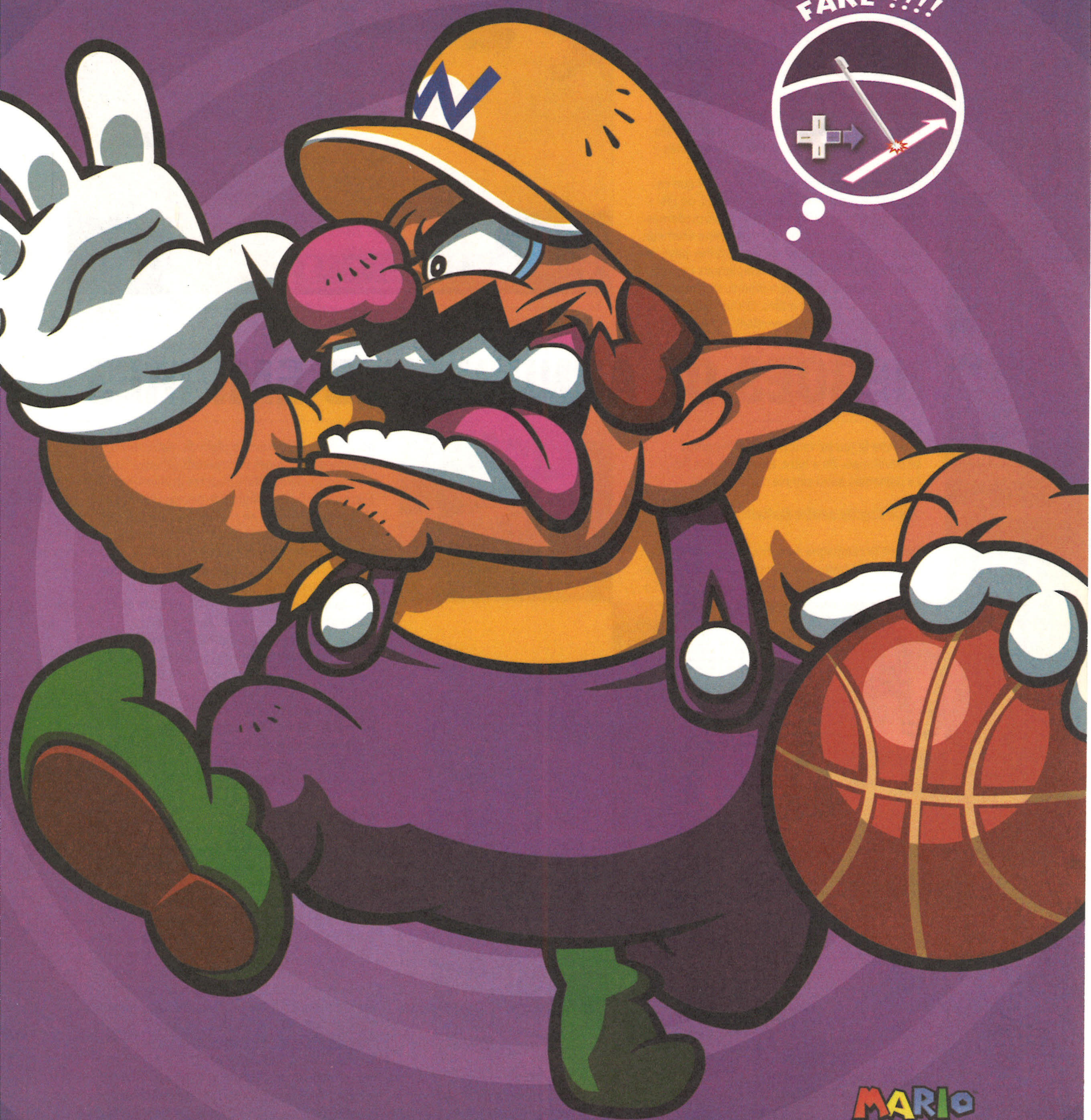


Rien qu'à voir leur tronche, on sait tout de suite que la diplomatie c'est pas leur truc.

Ça va faire mal

Bien que les Tau disposent d'un design plutôt sympa, proche des Protoss de Starcraft, leur prise en main reste globalement assez classique. Vous n'aurez aucun mal à trouver vos repères et à développer rapidement une armée digne de ce nom. En revanche, c'est une autre paire de manches concernant les Necron. Même si leur système économique tourne autour d'une seule ressource, l'énergie, gérer cette nouvelle race n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Il faut tenir compte d'un nouveau paramètre qui leur est propre : la vitesse de création des bâtiments et des unités. Bien que certains bâtiments permettent d'améliorer leur vitesse de développement, autant vous dire qu'en début de partie ce n'est pas la joie. Je ne parle même pas de l'infanterie de base qui se déplace aussi vite qu'une tortue asthmatique. En gros, jouez cette faction c'est mettre un terme à toute tentative de rush. En revanche, ils savent très bien recevoir chez les Necron, accueil chaleureux garanti avec gros dégâts à la clé et tourelles à grande portée. Cette faculté à se défendre efficacement leur permet de gérer tranquillement leurs petites affaires. Si par malheur la maison mère atteint son dernier stade d'évolution, il y a intérêt à posséder une bonne puissance de feu en face pour lui tenir tête. Elle se transforme en véritable tour mobile qui peut également se téléporter, si, si. Encore un truc qui va faire hurler Faskil. En même temps, Relic a intérêt à bien prévoir son coup pour garder un équilibre avec sept races jouables. Si c'est le cas et que la nouvelle campagne solo est aussi intéressante que promise, Dark Crusade pourrait bien nous pousser à reprendre nos bonnes vieilles parties de Warhammer 40 000 à la rédac, qu'on avait un peu délaissées depuis un moment.

Cyd


FAKE*!!!!
W

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

GENRE
Outrancier
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
GSC Game World/Ukraine
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006



Quand on voit Heroes of Annihilated Empires pour la première fois, on se dit que c'est visuellement complètement pompé sur la vision du Seigneur des Anneaux de Peter Jackson. Une sorte de Heroes of Might & Magic en temps réel, où des héros surpuissants massacrent des centaines d'unités adverses à coup de sorts cataclysmiques. Puis, on nous apprend que ce titre est le premier d'une série de trois, où les elfes finiront par affronter les armées modernes dans un nouveau chapitre d'une guerre éternelle entre technologie et magie. En Ukraine, pays des développeurs de GSC, les champignons ne sont pas que radioactifs apparemment. On croise donc des traces de char au milieu des hommes-arbres et des morts-vivants. Cependant, il faudra attendre le jeu suivant pour que le conflit se développe. On a hâte. Et ce n'est pas fini. Le gameplay aussi semble assez mutant.



Ce petit groupe de fusiller-nains viennent de descendre mon héros d'une seule salve bien placée. Avec mes trois vies, je vais pas faire long feu.

1000 Davids contre Goliath

Durant la campagne solo, tout est assez simple : on dirige un héros que l'on rend puissant à force de combat et d'expérience durement gagnée. En plus, on l'habille avec un plein de matos et on l'équipe de sortilèges bien pensés (chaque sort possède plusieurs effets pour les utiliser en toute circonstance). On commande des tas d'unités au fil du scénario et on en trucide tout autant. En multi, c'est plus déstabilisant. Il faut choisir entre diriger son héros façon RPG ou le « désactiver » pendant au moins une demi-heure pour invoquer les unités qui construiront la base, dans la grande tradition des STR (ressources, bâtiments, upgrades, etc.). Au final, on se retrouve donc avec des armées ennemies qui viennent se fracasser contre un héros toujours plus puissant. Mais pas immortel. Pour survivre, celui-ci peut aussi s'acheter des potions, du matos, des sorts et payer des camps de monstres pour attaquer les troupes adverses. C'est franchement bizarre, mais pas totalement inintéressant. J'ai dans l'idée que les gars de GSC ont même joué à DotA.





Le héros elfe de la campagne solo est un excité insupportable, c'est très rigolo.

Pipeau ou pas pipeau ?

Sauf que bon, l'ordinateur est un vrai tueur : il accable les joueurs humains sans remords, pire qu'un Coréen avec huit ans de Starcraft au compteur. Mal équilibré ? Hardcore par choix ? On verra pour la version finale. Il faut aussi déterminer si la guéguerre STR/RPG fonctionne correctement. C'est bien rigolo, mais si ce n'est pas jouable, tout tombe à l'eau. Techniquement, on ne va pas se mentir, c'est juste un peu mieux que du Cossacks 2. Les petites unités sont en 2D, pour pouvoir en afficher plein ; les plus grosses en 3D pas laide (encore un bricolage étonnant). En fait, tout le jeu varie entre le joli et le moche. Mais tout le charme de Heroes of Annihilated Empires est dans l'exagération : personnages surpuissants, marées d'unités... Alors, ça ne sera probablement pas le STR de l'année, mais les collectionneurs de gameplay tordus devraient le garder à l'œil.

Fumble





Le terrain s'adapte à votre race quand vous construisez votre base, et cela peut avoir un effet sur certaines unités.





L'origine germanique des personnages est parfois assez évidente…

Très honnêtement, je ne sais pas grand-chose de The Guild 2. Je sais surtout que c'est la suite d'Europa 1400 : The Guild, auquel j'avais joué un peu à sa sortie, en 2002. C'était une sorte de croisement entre les Sims et une simulation économique médiévale. On incarnait un artisan dans une petite ville de la fin du Moyen-Âge : tavernier, fermier, forgeron… On fabriquait des trucs au fond de son atelier en faisant trimer des apprentis. Une fois qu'on avait produit une pleine charrette de camelote, on allait la vendre au marché et on revenait avec les matières premières nécessaires à notre activité. De temps en temps, sur le chemin, on se faisait dévaliser par des brigands et on perdait un an de travail, c'était très marrant. Pour se protéger, il était possible d'embaucher des gardes, des gros inutiles qui passaient leur temps à boire ma bière et tripoter mes ouvrières. On pouvait aussi se faire soit même voleur, piller les caravanes et incendier les entrepôts des voisins. En fait, le jeu offrait un large choix de professions : on pouvait devenir guerrier, moine, ou carrément nécromancien et distribuer des malédictions à tout le monde… La partie se poursuivait sur toute une vie et même plusieurs, puisqu'on se mariait, pondait des gamins et de génération en génération, on finissait par contrôler toute une dynastie d'éleveurs de porcs, de tailleurs, d'alchimistes ou de curés.



Ach, que c'est beau l'amour !

GENRE
Mittelalterliche Lebenssimulation

ÉDITEUR
Jowood Productions

DÉVELOPPEUR
4Head Studios/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Automne 2006

THE GUILD 2



Sprechen Sie Deutsch ?

Maintenant j'aimerais bien vous parler de The Guild 2, au lieu de radoter sur les souvenirs confus que j'ai du premier jeu, mais la version bêta que nous avons reçue semble relativement ancienne, avec énormément de bugs graphiques et surtout intégralement en allemand.
Ma maîtrise de la langue de Schumacher se limitant à « Panzerkampfwagen » et « raus schnell ! », le tutorial s'est révélé un obstacle infranchissable. En tout cas, le moteur 3D a l'air très mignon, du moins dans les rares niveaux terminés. De bons graphismes sont importants, parce qu'une grande part du plaisir du jeu vient de simplement observer la ville et les petites vies des habitants. Ça paraît bien joli tout ça : les vaches qui font meuh, les paysans qui transpirent, les forgerons qui tapent sur de la ferraille, les églises qui brûlent… Apparemment les maps seront plus vastes que dans l'original et le gameplay, très ouvert, permettra de jouer indéfiniment.
Les développeurs nous promettent aussi que cette fois le mode multijoueur fonctionnera réellement, contrairement au jeu précédent, et que nous aurons droit à une bande-son « fantastique », qui nous ravira à coup sûr les oreilles. L'investissement paraît judicieux, si on doit l'entendre en boucle pendant des dizaines d'heures. Le principe de The Guild 2 est intéressant, mais on attendra le test pour voir s'il constitue plus qu'un simple remake du premier titre.

Atomic



À cette époque, l'infâme Gutenberg n'avait pas encore ruiné le business-model des moines copistes.







Red Baron

COMMENT TÉLÉCHARGER LE JEU SUR TON MOBILE ?
Envoie BARON AU 31 000



Egalement disponible sur le portail de ton opérateur, sélectionne [Red Baron] et suis les instructions.
Prix d'un SMS non surtaxé / Prix des jeux : 5€ + connexion Wap.



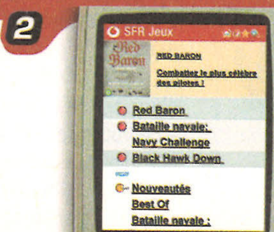
LE TOP DES JEUX DE COMBAT AÉRIEN !

Vous pouvez désormais faire partie de l'histoire en plongeant dans les batailles aériennes de la première guerre mondiale. Red Baron vous propose un univers réaliste avec des missions de jour comme de nuit. Serez-vous le meilleur pilote de tous les temps, face à des ennemis qui ont chacun un style de combat différent ? Les missions, ennemis et graphismes variés font de ce jeu la référence des jeux de combat aériens.

AVEC SFR, C'EST SIMPLE — *TÉLÉCHARGE UN JEU* — *EN 3 CLICS*

1


Sur le portail Vodafone live! sélectionne la rubrique Jeux

2


Puis clique sur le jeu de ton choix

3

Clique sur Télécharger et laisse-toi guider

SPÉCIAL CLIENTS SFR

RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX

- *+ de 500 jeux disponibles !*
- *Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...*
- *Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.*
- *Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile.*

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail. + d'info sur les jeux et la paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

www.vivendimobile.com/red









GENRE
Point & Cliclicliclicliclic

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Atlantis Interactive Entertainment/ France

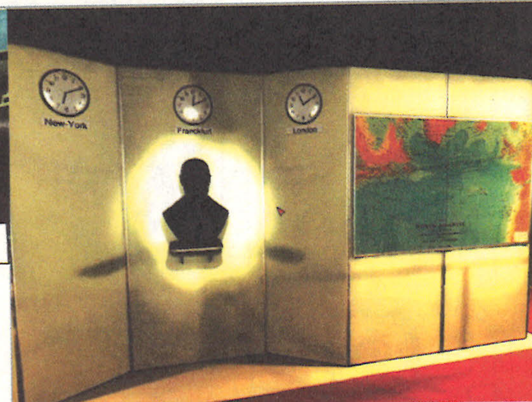
SORTIE PRÉVUE
Fin 2006

THE SECRET OF ATLANTIS L'HÉRITAGE SACRÉ

Si vous n'aimez pas les jeux d'aventure « point & click » avec des décors pré-calculés, autant ne pas vous faire perdre votre temps : passez votre chemin. Voilà, là j'ai normalement perdu tout le monde, sauf Fumble. Initiée par les défunts développeurs de Cryo (enfin, c'est une image, ils ne sont pas vraiment morts), la série poursuit son petit bonhomme de chemin et revient à la une de l'actu avec un cinquième épisode baptisé « L'Héritage Sacré ». Vous y incarnerez Howard Brooks, un jeune ingénieur ayant participé à la construction du célèbre zeppelin Hindenburg et embarqué malgré lui dans une aventure inspirée par le mythe de l'Atlantide. Bien entendu, il n'est pas le seul sur le coup. Un groupe occulte dont les intentions ne sont pas particulièrement louables est bien décidé à lui mettre des bâtons dans les roues. Du coup, l'ami Howard va arpenter la planète, de l'Empire State Building à Macao, en passant par l'Inde et la Mésopotamie, progressant de découvertes en découvertes. De facture technique ultra-classique, l'Héritage Sacré propose donc une aventure assez « old school » où toutes les recettes du genre sont exploitées. Si le scénario semble une fois de plus de grande qualité, pour le reste, pas vraiment de quoi grimper au plafond. Le jeu des acteurs est assez pitoyablement passable, les graphismes n'ont rien d'extraordinaire et les énigmes consistent comme d'habitude à trouver les bonnes combinaisons d'objets en cliquant un peu partout sur l'écran, souvent au pixel près. Ce qui a le don de m'énerver et de raccourcir la durée de vie de ma souris qui supporte assez mal mon « cliquage » frénétique. À réserver donc a priori aux aficionados du genre, un verdict qu'on vous confirmera le mois prochain.

Faskil





Ce qui est génial dans les jeux en 3D pré-calculée, c'est que, même en restant des heures à ne rien faire, il sera toujours 7h10 à New-York.



Une poubelle bourrée de papier, un briquet... Mmm... Je me demande bien ce que je suis supposé faire.

GENRE
Quelle horreur !

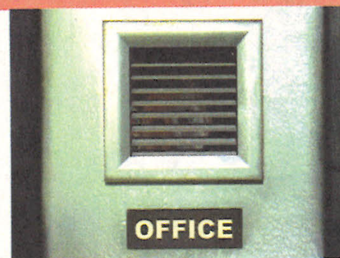
ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Shadow Tor Studios/ Grande-Bretagne

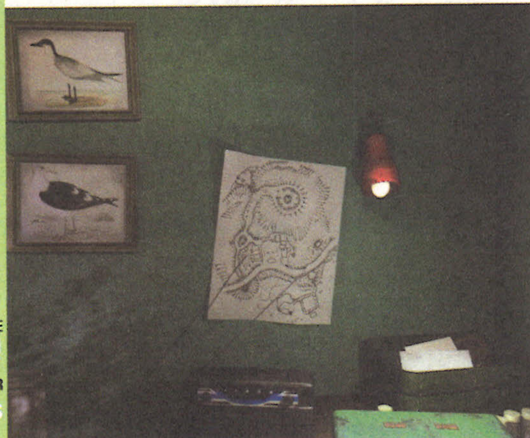
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2006

BARROW HILL

Conrad Morse, le célèbre archéologue, a disparu. Et pas seulement lui, toute son équipe est aux abonnés absents. Tout ça alors qu'ils cherchaient à résoudre le mystère qui entoure la petite bourgade de Barrow Hill et plus particulièrement son cercle de pierres dressées, façon Stonehedge. Comme il se doit, c'est à vous qu'on a confié la délicate mission de faire toute la lumière sur cette étrange disparition. Chic alors. Alors, je ne sais pas si c'est parce que j'ai la lose, ou si c'est prévu comme ça dans le scénario, mais à peine arrivé sur place, paf, ma bagnole tombe en rade. Et me voilà plongé en pleine nuit dans des décors plutôt lugubres, angoissants avec la désagréable impression d'être observé par quelque chose planqué dans la pénombre.



Enfermé au bureau. Le cauchemar.



J'arrête de spoiler

Mais j'interromps là ma narration : pour être tout à fait honnête, je n'ai absolument aucun doute sur la qualité du scénar. Là où je tique, c'est sur tout le reste. J'aime bien rigoler, ça détend, mais proposer en 2006 un jeu d'aventure en décors pré-calculés dans une résolution affolante de 800x600, me pousse à demander candidement : « Pourquoi tant de haine ? ». Encore une fois, je ne doute pas que les irréductibles du « point & click » se contenteront sans mal d'une trame captivante et ne s'arrêteront pas à de vulgaires considérations techniques. Mais tout de même... Pour le reste, ça reste de facture classique : le pointeur à l'écran change d'apparence quand on peut bidouiller des bidules et on pourra faire mumuse avec quelques gadgets (GPS, GSM, PDA) pour renforcer le côté techno de l'aventure (boum tchak boum tchak). J'avoue demeurer particulièrement sceptique à l'issue de cette preview, on verra si le test confirme mes craintes. Ou pas. Après tout, on est vendredi, demain c'est le week-end, ça mérite bien un petit coup d'optimisme.

Faskil

Un petit coin qui fait envie.



Leipzig | Game Convention
un arrière-goût d'E3

Un Salon s'éteint, un autre s'éveille, c'est un peu la conclusion de ces cinq jours de Game Convention à Leipzig. Si l'E3 arrête les frais l'année prochaine, le rendez-vous allemand est clairement sur la brèche pour reprendre le flambeau. Avec un handicap indéniable : Leipzig reste un poil moins sexy que Los Angeles.

par Nedd

Jeudi matin, 9 h, premier jour d'ouverture au public et déjà une sacrée queue !





Énorme affluence pour la première présentation publique de Burning Crusade en Europe.

Les éditeurs prennent désormais ce Salon très au sérieux. Suffisamment pour y venir avec d'énormes stands, mais pas encore assez pour y sortir de vraies exclusivités. Pour l'essentiel, c'était une grosse rediffusion de l'E3 : mêmes stands, mêmes démos. Sympa quand on a raté L.A., moins quand on part à la recherche de scoops ou de sujets non traités il y a deux mois par les collègues. J'ai donc vu beaucoup de titres, mais je n'ai finalement pas grand-chose à rajouter au dossier E3 de juillet. Snif. Parmi les redifs décevantes, on peut citer **UT 2007** et **Enemy Territory : QuakeWars** qui étaient attendus en version jouable et qui n'étaient montrés qu'en vidéo. Certes, ce sont des vidéos de gameplay qui déchirent, mais quand même. Même déception pour **Stranglehold**, la superproduction inspirée par John Woo. Il fallait regarder le monsieur faire sans avoir le droit de toucher. Pas glop. Chez THQ, on a revu **Stalker** sans pouvoir y jouer, Atomic et Caf restent les seuls de la rédac à avoir eu ce privilège (pour le reportage de la couv du mois dernier), mais il paraît que, cette fois, c'est vraiment presque fini. On y croit. Grosse exposition pour **Crysis** et **C&C 3** sur la zone EA, mais rien de nouveau. On notera juste la nette inspiration Nintendogs de l'add-on des **Sims 2**, sobrement intitulés Pets (Animaux & Compagnie, chez nous).



Turbine limite les risques sur Lord of The Ring Online en pompant largement WoW. Pourquoi pas après tout, pour l'instant ça s'annonce plutôt sympa.

Démo impressionnante de Stranglehold, le shoot grand spectacle parrainé par John Woo. Un pont de plus entre cinéma et jeux vidéo.



Succès populaire pas sous-titré

183 000 visiteurs, 2 600 journalistes venus de 38 pays, 368 exposants, la GC poursuit son ascension. Seul gros bémol cette année encore, le côté strictement germano-allemand de l'affaire. Même lors de la journée réservée à la presse, la plupart des présentations étaient en allemand, les press kits en anglais étaient rares, sans compter le personnel d'accueil, très sympathique, mais communiquant quasi exclusivement en teuton. Un élément à corriger absolument pour devenir un rendez-vous international.

Championnat du Monde Guild Wars

Fumble vous parle très largement de Nightfall par ailleurs, donc inutile de développer trop sur le gros stand Guild Wars. Juste un petit mot sur un des événements du Salon, la finale du Championnat du monde, avec l'élimination surprise des champions en titre, les Coréens de Last Pride, dès leur premier match, par les repêchés Idiots Savants et la victoire finale de War Machine, l'autre bande de Coréens.



J'ai bien accroché à **Hellgate London**, jouable pour tout le monde sur l'immense stand Microsoft (Windows Vista est vendu - cher - comme plate-forme de jeu). Le rejeton de Bill Ropper a bien la pêche et j'ai hâte que Fumble me fasse son habituel : « Tiens, on a reçu la version test, mais c'est moi qui le fait, gniark gniark ». coucJe m'abstiendrai de tout commentaire sur **Neverwinter Nights 2**. Ils ne sont vraiment pas gentils avec les nouveaux à la rédac et je vais là encore me faire avoir sur le test, donc je boude. Je ne dirai pas que ça déchire encore plus que prévu, et que c'était sûrement un des meilleurs titres du Salon. Na !

Un stand PC sur deux est un MMO

Un petit passage du côté des MMO, très présents. **Age of Conan**, **WAR**, **Lord of The Ring Online**, **Vanguard**, tous les gros qui prétendent chatouiller WoW et son **Burning Crusade**, très attendu dans les mois à venir, étaient là... avec les démos E3. On notera aussi la présence de CCP pour lancer la version allemande de **Eve Online**. Info intéressante puisque s'il n'y a pas de souci majeur avec cette localisation, le jeu devrait ensuite rapidement être traduit en français.
Enfin, je ne peux m'empêcher de me la jouer un peu en vous racontant que j'ai pas mal tripoté la Wii. Je ne suis pas très console en temps normal, mais la nouvelle Nintendo a réussi à me bluffer. Elle aurait mérité de garder son nom de Revolution. No comment sur la PS3, grande absente qui était montrée paraît-il « behind très closed doors » chez Sony. Pas eu le temps d'aller voir, trop occupé à essayer de m'incruster dans les salons privés Nintendo. Chacun ses priorités, non ?

Bientôt une GC Lyon ?

Voilà une idée qu'elle serait bonne ! Le maire de Lyon est venu visiter la GC pour, peut-être, tenter de mettre en place un événement similaire dans la capitale des Gaules. La rumeur parlait même d'une entente à trois, Leipzig, Lyon, Londres, avec chacun son Salon annuel sous la marque GC.



Supreme Commander

Genre : Vive la guerre ! **Éditeur :** THQ
Sortie prévue : Début 2007

Même si on en parle régulièrement, je ne résiste pas au besoin irrépressible de vous écrire quelques lignes sur Suprême Commander. La sortie approche à grands pas et, sauf gros accident de fin de parcours, je ne vois pas comment cela ne pourrait pas devenir un énorme hit. Cette fois, j'ai eu droit à l'interface complète. Elle prenait plutôt pas mal de place, mais elle sera totalement modifiable. J'ai aussi vu en action le système de double écran. Là, des dizaines de game designers vont s'arracher les cheveux sur le thème « bon sang, mais évidemment! ». On peut à tout moment diviser son écran en deux parties, afficher deux zones de la carte et y contrôler ses troupes (les possesseurs de 24 pouces et plus vont être contents, pas besoin de deux écrans pour faire ça.). Oui, c'est tout con comme idée, c'est super utile, mais personne n'y avait pensé. Et Supreme Commander regorge de petits détails comme ça. La démo de Leipzig montrait plusieurs nouvelles unités comme le colossus Aion, un immense Mech qui écrase tout, au sens propre du terme, ou la super-artillerie qui peut bombarder n'importe quel coin de la map.

Je ne dirai rien à Mme Taylor

J'ai pu discuter tranquillement avec Chris Taylor. Entre deux grosses blagues sur les hôtesses, il m'a expliqué l'importance des mods et la liberté qui sera donnée aux développeurs amateurs pour créer leurs univers. On a aussi parlé de la partie solo qui se déroulera en trois scénarios (Chris n'aime pas les aventures uniques où l'on enchaîne les factions ennemies). Cependant, il ne faudra pas attendre trop de cette partie, SC est prévu avant tout pour de mégabastons en multi. Ça, il ne me l'a pas dit, mais il l'a très mal démenti !



Pas de screens avec l'interface dans le press kit, les grandes bases sont fixées, mais rien n'est définitif.



Spore



Ce n'est pas ma créature, ça ! La mienne était légèrement bancale, là c'est tout propre, un boulot de sagouin!



Genre : Planteur d'OGM **Éditeur :** Electronic Arts
Développeur : Maxis/États-Unis **Sortie prévue :** 2007

Spore, on n'a pas fini de vous en parler. Plus ça va, plus je suis amoureux du concept. Pour la première fois, on pouvait avoir les mains directement sur la bête. C'était strictement limité à l'outil de création de la race, mais ça faisait super plaisir quand même.
Et, pour une première, c'est déjà bluffant. On part de rien, ou presque. Juste une petite boule que l'on peut déformer, façon pâte à modeler pour donner une première base à la créature. Ensuite, on a le choix parmi des dizaines d'options corporelles : des bouches, des oreilles, des membres, etc. Chaque élément peut être remanié et placé exactement où l'on veut. La liberté de création est totale. On peut faire à peu près tout et n'importe quoi. Il fallait voir ma première bestiole… Imaginez une grosse limace avec trois pattes, pas une seule de la même longueur, une gueule de Predator et des yeux, façon manga. Vous ne visualisez pas bien ? Normal, mais je vous jure que c'est possible.

Douze bras, pleins de chocolat

Chaque élément ajouté définit peu à peu votre créature. Telle bouche lui donne des points de carnivore, telle patte, de la vitesse, ainsi de suite. La seule limite à votre imagination est votre crédit en ADN, la « monnaie » avec laquelle vous achetez les ajouts. Je n'ai jamais fait de modelling de personnages en 3D, mais je pense que les performances de l'outil vont en bluffer plus d'un, tant c'est intuitif et simple d'utilisation.
Pour les experts, j'ai remarqué un petit bouton d'import-export vers Maya. Certains pourront s'en donner à cœur joie pour créer de nouveaux éléments ! Vite la suite, sivouplé, Monsieur Wright !



The Chronicle of Spellborn



Les armures fourmillent de petits détails. Les fashion victimes vont s'en donner à cœur joie.



Genre : Bédé massive
Développeur : Spellborn International/Pays-Bas
Sortie prévue : 2007

Enfin j'ai pu jouer à Spellborn ! Présenté au public sur un joli petit stand, le mmorpg venu de Hollande confirme son statut d'outsider. Je me répète, mais c'est vraiment super mignon. Ça ne fait pas un jeu, mais je pourrais passer des heures à me balader dans les rues des villes. Un petit tour en extérieur m'a permis de tâter un peu du système de combat. Il y a clairement un temps d'adaptation pour maîtriser la visée et la précision des coups. J'ai eu du mal à buter les premiers ours, mais peu à peu on s'adapte. Ça ne doit plus choquer au bout de quelques heures.

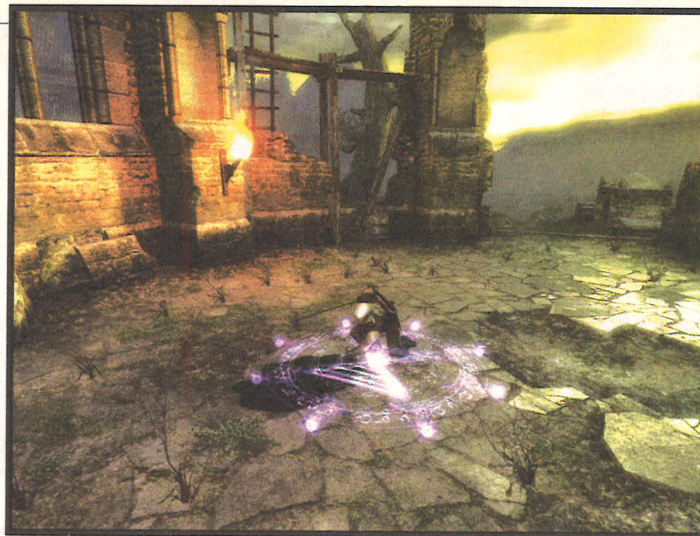
Jeu de poseur

Après avoir baladé un personnage humain avec armure super détaillée et épée façon manga, on m'a fait créer un daevi, la deuxième race qui a été totalement relookée ces derniers mois. Encore une fois, la création de persos a vraiment de la gueule. Elle ne propose pas encore des milliards de variations, mais on m'a promis beaucoup de mieux pour la release.
Info importante sur le Salon, l'équipe a effectué un revirement total sur l'artisanat. Marginal dans les plans initiaux, c'est désormais un gros morceau avec plus de 100 ingrédients permettant de concocter plus de 1000 recettes. Cela devrait enrichir un peu plus le PvP puisque certains minerais ne se trouveront que dans quelques mines que les joueurs devront capturer et défendre. Bon, elle commence quand, cette bêta ?

Les décors sont toujours aussi grandioses.



The Witcher est un JDR orienté action très prometteur... depuis trois ans. Présenté uniquement à la presse, il m'a fait bonne impression en dépit du retard qu'il a pris. Visuellement, ce n'est pas mal du tout. On sent que le moteur Aurora de Bioware a été bien remanié. Côté gameplay, les Polonais annoncent une révolution en associant combats dynamiques et jeux de rôles traditionnels. Là, on hoche la tête poliment pour dire « ha oui, c'est audacieux ». Je persifle, mais les bastons en jettent vraiment avec plus de 200 coups motion capturés. Côté RPG, un peu comme dans Fable, votre personnalité et le scénario évoluent en fonction de vos décisions. Les répercussions ne sont ni immédiates, ni forcément flagrantes. Mais, à long terme, vous verrez que chacun de vos choix pèse lourdement. Il y a ainsi une multitude de chemins pour arriver à l'une des trois fins possibles.



The Witcher

Genre : Hack'n Role **Éditeur :** CDProjekt
Développeur : CDProjekt/Pologne **Sortie prévue :** Printemps 2007

Fable version vrai jeu

The Witcher se distingue aussi grâce à de petites choses comme un cycle jour-nuit et une météo qui comptent vraiment. Certains monstres ne sortent que la nuit ou lorsqu'il pleut, les NPC dorment, etc. À noter aussi une gestion rigolote de l'alcool. Votre personnage est une brute peu bavarde. Mais plus vous buvez, plus il se déride et obtient des infos des NPC. Attention aux abus, peu à peu l'écran se trouble et vos coups sont moins précis. Et si vous forcez vraiment la dose, c'est le coma éthylique avec une bourse vide au réveil. Espérons que ce n'est pas ce qui attend les devs s'ils ratent encore la prochaine date de sortie.





Frontlines



Genre : BF 2007 **Éditeur :** THQ
Sortie prévue : Fin 2007

Passablement frustré par la présentation Powerpoint du pré-E3 THQ, j'ai enfin pu voir tourner Frontlines, le FPS des papas du mod Desert Combat pour BF. Et, il n'y a pas à dire, ça a beaucoup plus la pêche quand ça bouge. Plutôt joli, il m'a fait fortement penser à un Battlefield 2 sous hormones, tellement ça pète de partout. Par contre, le concept de ligne de front est beaucoup moins original que prévu. Même si c'est enrobé différemment, il s'agit en fait de prendre des points. Une fois que l'on a capturé un groupe d'emplacements, la démarcation avance à un nouveau niveau prédéterminé. Rien de bien novateur donc.



Cassable mais pas trop

Pour le reste, on a eu droit à deux cartes bien speed. La première dans une petite ville où l'on nous a fait la démo de la destruction des bâtiments et des drones. Tout casser n'est pas au programme étant donné que c'est scripté (tel mur est destructible, son clone à côté, non). Décevant. Les drones sont plutôt sympas puisque cela revient à prendre en main des véhicules miniatures, façon Micro Machines (qui tuent) dans son FPS. La deuxième carte était plus impressionnante visuellement. Elle commence juste au moment où une bombe H explose. On s'affronte dans des chars high-tech en plein champignon nucléaire. Frontlines a clairement des atouts, mais quand on voit ce qui s'apprête à sortir côté FPS, il faudra placer la barre très haut pour rivaliser.



30848 CHRISTINE · 30968 AMOUR · 30742 Kader · 30849 YOHAN · 30762 Lucie · 30874 SAMANTHA · 30774 SYLVAIN · 30722 ABDEL

30937 ARTHUR · 30761 THOMAS · 30771 Alice · 30723 FLORA · 30938 Gwenaelle · 30873 LAURENT · 34116 FARIDA · 30766 CEDRIC · 30949 Nicole · 30751 Chouchou

30764 Sabrina · 30731 dimitri · 30823 PIERRICK · 30772 ANTHONY · 30758 Quentin · 30759 RODRIGUE · 30767 Delphine · 30887 Ingrid · 30732 PAULINE · 30945

1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> **0899 70 2001**
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> **PERSOS au 81122**

La ***perso*** fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:**34116 FARIDA**

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle

30760 Ma chérie · 30740 Sandra · 30745 Olivia · 30895 Farid

1234567... PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE !

persomobiles®

TÉL> **0899 70 2001** SMS> **81122**
NOUVEAU> www.Persomobiles.fr

35 213 + DE FLUOS SMS> FLUOS au 81122 · 35 209 + DE FLUOS SMS> FLUOS au 81122 · 35 203 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122 · 35 195 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122 · 36 512 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122 · 33 272 + DE MIZZ MIA SMS> MIZZ au 81122

2 +6 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> **0899 70 2001**
SMS> Référence au **81122**

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> **0899 70 2001**
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme + 50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> **0899 70 2001**

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> **0899 70 2001**
Pour **préécouter** toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions et **télécharger** bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, **M** signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB
- Ain't no other man ... NEW 50082
- Au bout des rêves ... NEW 50104
- Autodestruction ... M + 51830
- Be without you ... NEW 51717
- Belsunce breakdown ... M 56612
- Boulbi ... M + NEW 51739
- Candy shop ... M + 52589
- Confessions nocturnes ... M + NEW 51847
- Dans ma bulle ... NEW 51848
- Et c'est parti ... M + 52011
- Façon Sex ... NEW 50145
- Femme like U ... M + 53747
- Garde la pêche ... 51597
- J'voulais ... M + 51612
- Jeune demoiselle ... M + NEW 51930
- L'envers de la terre ... NEW 50032
- La boulette (génération nan nan) ... M + 51598
- La puissance ... M + 51466
- Ma philosophie ... M + 52369
- My humps ... 51356
- Paris Cuba ... NEW 51417
- Pump it ... M + 51410
- Ridin' ... NEW 50035
- Snitch ... NEW 51968
- + 450 Rap! ... 1554
- + 330 RnB! ... 1530

POP, ROCK
- Crazy (Does that make me) ... 51994
- Dani california ... 51891
- Hips don't lie ... 51727
- Hotel California ... M + 56765
- I go crazy ... NEW 50066
- Is it any wonder? ... NEW 50072
- J'irai chanter ... NEW 51915
- La tortura ... M + 51056
- Maneater ... NEW 50056
- Paint it black ... M + 55750
- Sin sin sin ... NEW 50042
- Sometimes it rains ... NEW 51971
- Stairway to heaven ... 56790
- Stop! Dimentica ... NEW 50115
- Sunny ... NEW 50138
- Unfaithful ... NEW 51948
- + 1120 Pop/Rock! ... 1561
- + 60 Rock'n roll! ... 1581

ROCK FRANÇAIS
- Chirac en prison ... NEW 51695
- Dans un verre à ballon ... 52012
- J'ai demandé à la lune ... M 56096

ROCK FRANÇAIS (suite)
- L'aventurier ... M 56097
- Le vent nous portera ... 56769
- + 230 Rock Français ... 1548

MÉTAL, HARD ROCK
- Back in black ... 54392
- Hell bells ... + 55273
- Highway to hell ... + 55688
- + 120 Hard Rock! ... 1543

VARIÉTÉS
- Adieu jolie Candy ... 53786
- Aimer ... 53447
- Aimer jusqu'à l'impossible ... + 51401
- Allumer le feu ... M 56228
- Caravane ... M + 52688
- Derniers baisers ... NEW 50087
- Dès que le vent soufflera ... 54197
- Et dans 150 ans ... 51540
- Face à la mer ... M + 53903
- J'ai encore rêvé d'elle ... 55615
- J'traine des pieds ... 51699
- Je pense à toi ... NEW 51870
- Je te promets ... M 54555
- Je viens du Sud ... M + 52470
- L'aigle noir ... + 55690
- L'envie ... NEW 51402
- L'homme qui n'avait pas de maison ... NEW 50053
- Là où je t'emmènerai ... NEW 51819
- La paix ... NEW 50071
- Le Roi Soleil-Ca marche ... NEW 50031
- Le Roi Soleil-Mon essentiel ... M + 52687
- Le temps qui court ... M + 51853
- Les lacs du Connemara ... + 55331
- Marie ... M 55818
- Mistral gagnant ... M + 54200
- Mon amant de St-Jean ... 55545
- Petite fleur de vanille ... NEW 50074
- Petite soeur ... M 52937
- Que je t'aime ... + 56225
- Roc ... NEW 50021
- Santiano ... M + 55944
- Un ange frappe à ma porte ... M + 51490
- Vivo per lei ... 54320
- Vivre pour le meilleur ... 55601
- + 1170 Variétés! ... 1564
- + 30 Comédies musicales! ... 1574
- + 30 Humour! ... 1598

DANCE, ELECTRO
- Allo Papy ... NEW 51836
- Axel F (2005) ... M + 52923
- Blue ... 56497
- Gabriel ... M + 51510
- I will survive ... + 56631
- Je ferme les yeux ... NEW 50020
- Le flic de Beverly Hills-Axel F ... M + 56076
- Le papa pingouin ... M + 51811
- Les bêtises (2006) ... NEW 50029
- Living on video ... M + NEW 51393
- Popcorn ... M + 56094
- Popcorn remix (2005) ... M 51167
- Tarzan boy ... NEW 50064
- Tennessee ... NEW 51876
- + 240 Electro! ... 1559
- + 170 Dance! ... 1585
- + 50 Disco! ... 1580

ZOUK, REGGAE
- Bouger bouger ... M + 52860
- Buffalo Soldier ... M + 56333
- C cho ça brule ... M + NEW 50102
- Coup de boule ... M + NEW 50148
- Emmène-moi avec toi ... 50140
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) ... M + 56953
- Zidane y va marquer ... M + NEW 50119
- + 70 Zouk! ... 1565
- + 80 Reggae! ... 1563
- + 10 Ska! ... 1592
- + 40 World! ... 1582

RAGGA, DANCE HALL
- Dangereuse ... NEW 50108
- Le ragga des pingouins ... NEW 50075
- Never gonna be the same ... NEW 51829
- Temperature ... M + 51703
- + 70 Ragga! ... 1535

ITALIE, LATINO
- Boom boom boom ... NEW 50113
- Chihuahua ... M + 54121
- Diras que estoy loco ... 50135
- Hit lerele ... NEW 50050
- La Camisa Negra ... M + 51156
- Obsession ... M + 53887
- Sara perche ti amo ... 53282
- Ti amo ... M 55568
- + 90 Latin! ... 1579
- + 20 Italie! ... 1594

RAÏ, ORIENTAL
- Abdel Kader ... M + 55435
- Didi ... + 56698
- El Salam Alaikoum ... 53679
- Josephine ... M 52802
- Ya rayah ... 55334
- + 80 Raï! ... 1562

CINÉ, TV
- 1492, Christophe Colomb ... + 56090
- 24h-Musique de Jack Bauer ... NEW 51767
- 24h-Sonnerie CTU ... + 53422

CINÉ, TV (suite)
- Agence tous risques ... M + 56826
- Amélie Poulain ... M + 56633
- Amicalement vôtre ... M + 56603
- Baila Morena ... M + 56560
- Bambino ... NEW 51935
- Benny Hill ... M 56820
- Camping-La marche des tongs ... 50010
- Capitaine Flam ... M 56717
- Desperate Housewives ... 51277
- Dragon Ball GT ... M + 54343
- Dragon Ball Z ... M + 56789
- FBI, portés disparus ... 52079
- Ghost-Unchained melody ... + 56464
- Il était une fois dans l'ouest ... + 56658
- James Bond-Thème ... M + 56639
- Jeux interdits ... M + 56792
- K2000 ... 56847
- L'âge de glace 2 ... NEW 51912
- L'exorciste-Tubular Bells ... M + 56740
- La 7ème compagnie ... M + 53023
- La Boum ... + 56655
- La famille Adams ... + 56893
- La panthère rose ... M 56629
- La soupe aux choux ... M + 56040
- Le bon, la brute et le truand ... + 56657
- Le casse de Brice ... M + 52632
- Le clan des siciliens ... M 56250
- Le dernier des Mohicans ... M 52670
- Le gendarme de St Tropez-Thème ... M + 56073
- Le Parrain ... M + 56072

CINÉ, TV (suite)
- Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
- Les 4.400 ... M + 52604
- Les aventures de Rabbi Jacob ... M + 56272
- Les bronzés font du ski ... M + 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? ... + 55948
- Les Bronzés-Darla Dirladada ... + 56957
- Les choristes ... M + 53793
- Les Simpsons ... M + 56615
- Les têtes brûlées ... 56891
- Les tontons flingueurs ... 55794
- Mac Gyver ... + 56730
- Magnum ... M 56682
- Maya l'abeille ... M + 56601
- Midnight Express ... M + 56002
- Mission Impossible 1-Thème film ... M + 54750
- Mission Impossible-Thème série TV ... M 56635
- Mon nom est personne ... + 56253
- NCIS ... M + 52780
- Pirates des Caraïbes ... M + 54959
- Plus belle la vie ... M + 51132
- Pokémon ... NEW 51633
- Pretty woman ... 56021
- Pulp Fiction-Misirlou ... M + 56641
- Rocky III-Eye of the tiger ... M + 56718
- Sex and the City ... 56813
- Stargate SG-1 ... M + 56843
- Supercopter ... + 55350
- Top Gun-Take my breath away ... M + 56890
- UPA Dance (Un dos tres)-Morenita ... NEW 50046
- + 780 Films, Séries! ... 1553

PUBS TV
- Citroën C4 2006-Walking away ... 50114
- Dim ... M + 56604
- Nutella-Glorious ... 53425
- Royal Canin-Le Professionnel ... M + 56039
- Toutouyoutou ... 54609
- + 130 Publicités! ... 1557

PAILLARD, FÊTES
- J'ai la ... qui colle ... 56112
- + 10 Chansons paillardes! ... 1573
- + 20 Fêtes/Événements! ... 1539

BRUITAGES
- Pin Pom (Pompier) ... M + 56647
- Sirène de police américaine ... 54887
- Sonnerie vieux téléphone ... + 54453
- + 10 Divers/Jingle! ... 1566

HYMNES, RÉGIONS
- Hymne Algérie ... M + 56668
- Hymne Corse ... + 55092
- Hymne Etats Unis ... 56666
- Hymne Italie ... M 56663
- Hymne La Marseillaise ... M + 56660
- Hymne Portugal ... M + 56720
- L'internationale ... M + 56951
- Le chant des partisans ... 55428
- Tiens, voilà du boudin! ... 52062
- + 60 Hymnes! ... 1552

3 LOGOS ZIDANE LE FILM

TÉLÉCHARGER
TÉL> **0899 70 2001**
SMS> Référence au **81122**

Encore plus de logos Zidane le film
SMS> **ZZFILM au 81122**

33 204 · 33 207 · 33 198

4 VIDÉOS

Télécharger, plus de vidéos:
TÉL> **0899 70 2001**
SMS> Référence au **81111**

- 1 minute d'acrobaties 77 773
- 1 minute de dérapages 77 700
- 1 minute de boxe thaï 77 703
- 1 minute de surf aérien 77 776

36 533 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122 · 33 139 + DE RASTAS SMS> RASTAS au 81122 · 36 463 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122 · 36 033 + DE BEBES SMS> BEBES au 81122 · 36 365 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122 · 34 130 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122 · 31 333 COUP DE TÊTE DANS L'ECRAN (animé) · 35 167 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122

38 196 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122 · 37 674 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122 · 38 196 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122 · 37 474 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122 · 34 127 + DE PAYS SMS> PAYS au 81122 · 35 115 + DE RIGOLOS... SMS> RIGOLOS au 81122

5 +5 000 LOGOS

TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> **0899 70 2001**
SMS> Référence au **81122**

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> **LOGOS au 81122**

36345 · 36421 · 36424 · 38301 · 33172 · 38820 · 36383 · 33095 · 38563 · 36384 · 38405 · 38817 · 38452
36369 · 38193 · 38377 · 38190 · 36467 · 38677 · 33092 · 36980 · 38898 · 38376 · 36450 · 38465 · 36336
33170 · 33192 · 38951 · 33010 · 33179 · 33182 · 34799 · 34016 · 33141 · 38873 · 36329 · 38545 · 38943
33276 · 36954 · 36628 · 38147 · 34157 · 33190 · 33191 · 34901 · 34934 · 37542 · 33102 · 35204 · 34907
38406 · 38646 · 38178 · 38288 · 38350 · 36507 · 33136 · 38276 · 34116 · 37466 · 33036 · 35042 · 35053
33091 · 38014 · 36418 · 36374 · 36417 · 38936 · 38920 · 33258 · 35143 · 33220 · 35194 · 35156 · 35200
35198 · 37530 · 36481 · 36034 · 33177 · 38265 · 38547 · 33137 · 36068 · 37550 · 33153 · 36652 · 38845

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> **ANIMES au 81122**

31163 · 31174 · 31319 · 31218
31110 · 31301 · 31322 · 31222
31328 · 31326 · 31339 · 31170
31193 · 31331 · 31107 · 31221
38366 · 35128 · 38047 · 38402
38048 · 33221 · 34411 · 33223

Arcade Park – 3 jeux en 1 – 44620
NEWPORT BEACH – NEW 44807
ASPHALT 2 – 44756
44680
TOCA RACE DRIVER 3 – 44769
AUTOS, MOTOS – + de AUTOS, MOTOS SMS> COURSE au 71111
X-MEN 3 – 44724
Prince of Persia – 44454
CALL of DUTY 2 – 44429
THE AMAZING SPIDER-MAN WEBSLINGER – NEW 44834
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT – NEW 44838
Arcade 2 Park – 3 jeux en 1 – NEW 44799
L'AGE DE GLACE 2 – 44674
Astérix et les Vikings – 44666
Garfield's Day Out – 44795
THE KING OF FIGHTERS – 44439
AIR STRIKE 1944 – NEW 44820
METAL SLUG – 44440
Lemmings – 44710
THE FAST AND THE FURIOUS TOKYO – + VIDEO BANDE ANNONCE OFFERTE! – 44763
44088
44701
GLORY OF ROMAN EMPIRE – NEW 44806
GUN FEVER – 44768
44759

Facile le jeu mobile…

CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ …JOUEZ !

…avec persomobiles

NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY – 44089
MIDNIGHT CASINO – 44808
44792
LEGO BRICKS
BLOCK BREAKER – 44045
SONIC THE HEDGEHOG PART. 2 – NEW 44833

NOUVEAUTÉS

My Dog
Prenez soin de l'adorable toutou. Nourrissez-le, jouez avec lui et occupez-vous de lui chaque jour.
44842 MY DOG
Notre avis: ★★★☆

Spider-Man Webslinger
Jouabilité ultra simple à "un pouce" pour utiliser tous les supers pouvoirs de l'unique Spider-Man.
44834 SPIDER-MAN 2
Notre avis: ★★★☆

Splinter Cell Double Agent
Retrouvez Sam Fisher dans le tout dernier opus de la désormais culte série Splinter Cell!
44838 SPLINTER CELL DA
Notre avis: ★★★★

INCONTOURNABLES

DBlocks
Nouveaux blocs, blocs bombes et serpents capable de dévorer vos lignes … Infiniment meilleur que l'original!
44802 DBLOCKS
Notre avis: ★★★☆

Sonic 2
Décors magnifiques, impression de vitesse hallucinante!
44833 SONIC 2
Notre avis: ★★★★

Newport Beach
Jeu officiel de la série TV.
44807 NEWPORT BEACH
Notre avis: ★★★★

Zuma
Fidèlement adapté du jeu PC, 100% fun, 100% réflexion! Réf: 44691
Notre avis: ★★★☆

Metal Slug 2
Graphismes magnifiques, action déjantée. Réf: 44440
Notre avis: ★★★☆

Big Muncher
La recette PacMan fonctionne toujours à merveille!
44229 BIG MUNCHER
Notre avis: ★★★☆

Micro Machines
Faites la course autour d'une baignoire, d'une table de cuisine, ou le long d'une plage! Réf: 44732
Notre avis: ★★★☆

INFOS PREVIEWS

Jeux 3D
Tous les jeux 3D compatibles avec votre mobile: SMS> **3D** au **71111**

À venir!
Miami Nights
Top Gun III
Tomb Raider

7 +600 JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER

C'est très simple:
Appelez : TÉL> **0899 70 2001**
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
ou sms : SMS> **Référence au 81111**

COMPATIBILITÉ

Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java **Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson**… Vérifier la compatibilité avant de télécharger: **référence** au **61111**. Ex: **44704** au **61111** pour Sonic.

SMS+ 61111 SMS+ 71111

+ D'INFOS + DE TESTS

Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa **référence** au **61111**. Ex.: **44731** au **61111** pour tout savoir sur Monopoly.

+ DE JEUX + DE NEWS

Notre catalogue comporte plus de **600 jeux**! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au **71111**. (Ex: **SPORT** au **71111** pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> **0899 70 2001** Choix "Jeux"

MONOPOLY – 44731
KOCHONLAND – 44692
FARM PARTY – 44735
MONKEY BALL MINIGOLF
2006 REAL FOOTBALL – 44578
SPORT – + de FOOT, TENNIS SMS> SPORT au 71111
BUBBLE GUN – 44564
LUMINES mobile – 44703
ZUMA – 44691
EXL DBLOCKS – NEW 44802
Cluedo – 44711
EXL MOTS CROISÉS – Tenue de soirée – NEW 44804
FLIPPERS, FLÉCHETTES – + de FLIPPERS, FLÉCH. SMS> FLIPPER au 71111
44432
44520
NEW 44803
Sudoku – 44517
PLATINUM SOLITAIRE – 44190
44560
TRUE CRIME NEW YORK CITY – 44771
My Dog – NEW 44842

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

Tarifs: 0899: 1,35€ + 0,34€/MN 61111: 0,35€ 71111: 0,50€ 81122: 1,5€
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. **Wap:** Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. **Copyrights:** copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un **droit d'accès**, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!

COMMENT TÉLÉCHARGER?

TÉLÉCHARGER

1. Notez la **référence** (Ex: 56072).
2. Commandez, au choix:
SMS> **Référence au 81122**
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez **56072** au **81122** pour la sonnerie du Parrain.

TÉL> **0899 70 2001** Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> **3617 PERSOMOBILES**

3. *Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!*

SMS+ 81122

Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140 Pixtel

8 BRUITAGES

TÉLÉCHARGER

TÉL> **0899 70 2001**
SMS> **Référence au 81122**

CATALOGUE COMPLET

TÉL> **0899 70 2001**

Aboiement chien	66001
Boite à meeeeuh	66121
Boite à musique	66138
Bruits érotiques	66069
Cigales	66104
Cloches d'église	NEW 66196
Corne de supporter	66130
Cri de Tarzan	66053
Délire chinois	NEW 66009
Fou rire	NEW 66012
Miaulement chat	66013
Pets	66014
Rire démoniaque	66114
Rires de bébé	NEW 66201
Sifflet (Ouah, le canon)	66019
Vieux téléphone	66026
Voix d'aéroport	66020
Youyous arabes	66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !"	66051
Voix "Allo… Allo?"	NEW 66200
Voix "Appel à toutes les unités"	66098
Voix "Décroche, allez, décroche !"	66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige"	66119
Voix "Dicroche mon fils, c'i ta mère"	NEW 66180
Voix "Espèce de p'tit con !"	NEW 66045
Voix "Je réponds pas aux cons…"	NEW 66193
Voix "Nous zafons les moyens…"	66041
Voix "Ouvrez, police !"	66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?"	NEW 66068
Voix "Wazzzzha ?"	66101
Voix "Wesh ma couille ! Bien ou bien ?"	NEW 66148
Voix + réveil "C'est l'heure de se lever!"	NEW 66203
+ 200 Hifi!	1546

C'EST LA RENTRÉE ET POUR MOI, ÇA VEUT DIRE NOUVEAU PC (C'EST AUTREMENT PLUS EXCITANT QU'UN NOUVEAU CARTABLE). MAINTENANT, J'ESPÈRE QUE LES JEUX CENSÉS PROFITER DE TOUTE CETTE DÉBAUCHE DE TECHNOLOGIE NE VONT PAS TROP TARDER. DEPUIS LE TEMPS QU'ON LES ATTEND, ON COMMENCE À PERDRE PATIENCE AVEC TOUS LES TITRES MOYENS QUI NOUS TOMBENT DESSUS. LES PAUVRES TRINQUENT DANS LES PAGES TEST QUI SUIVENT…

Fumble





JEU DU MOIS

IN MEMORIAM 2

ÉDITEUR UBISOFT DÉVELOPPEUR LEXIS NUMÉRIQUE/FRANCE

BIEN PLUS ABOUTI QU'UN CALL OF JUAREZ, VINGT FOIS PLUS ORIGINAL QU'UN COMPANY OF HEROES, IN MEMORIAM 2 RESTE UNIQUE EN SON GENRE POUR SON GAMEPLAY ET SON AMBIANCE. FACILE D'ACCÈS, PROFOND, PASSIONNANT ET INTELLIGENT, IM2 PASSIONNERA TOUS LES JOUEURS.

Liberté d'expression



PARFOIS, VOUS CROISEZ LE MOT « GEEK » DANS CES PAGES ET CERTAINS NE SAVENT PAS CE QUE ÇA SIGNIFIE. UN GEEK (PRONONCEZ « GUIK ») EST UN FAN D'ORDINATEUR, UN ACCRO DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS QUI VA S'EXTASIER DEVANT LE MOINDRE PETIT SOFT POURTANT PAS INDISPENSABLE. UN MEC QUI VA PASSER PLUS DE TEMPS À MODIFIER SON INTERFACE DE WOW QU'À VRAIMENT JOUER. UN POTE À MOI QUOI…

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT (AGAIN)
Le jeu attendu
DARK MESSIAH



CE MOIS-CI, DANS UNE TENTATIVE DÉSESPÉRÉE DE SUBLIMER MON EXISTENCE (ET ACCESSOIREMENT DE ME FAIRE REMARQUER PAR MES COLLÈGUES), J'AI DÉCIDÉ DE ME LAISSER POUSSER LES CHEVEUX. ET Y'A PAS À DIRE, L'EFFET EST RADICAL, LE CHANGEMENT EST LOIN DE PASSER INAPERÇU. MAINTENANT, À CHAQUE FOIS QUE JE CROISE QUELQU'UN DANS LA RÉDAC, ON ME DEMANDE SI JE N'AURAIS PAS PRIS UN PEU DE POIDS.

Le jeu du moment
COMPANY OF HEROES
Le jeu attendu
DRAWN TO BE ALIVE



LE PETIT CONSEIL LECTURE DU MOIS : ANANSI BOYS. C'EST ÉCRIT PAR NEIL GAIMAN, UN PETIT JEUNE QUI DÉBUTE ET ACCESSOIREMENT LE COUSIN DE LA SŒUR DE L'ONCLE DE MON GRAND-PÈRE. IL SE POURRAIT D'AILLEURS BIEN QU'UN JOUR IL NOUS SORTE « NEVERWHERE » OU SE METTE À BOSSER AVEC TERRY PRATCHETT SUR « DE BONS PRÉSAGES ». ALORS, QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ ?

Le jeu du moment
ODYSSEY (VOIR RUBRIQUE INDÉ)
Le jeu attendu
BIOSHOCK

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

1) Battlefield 2
Dice/Electronic Arts
2) Red Orchestra : Ost Front 41-45
Tripwire Interactive/Bold Games
3) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games



STRATÉGIE/GESTION

1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Act of War
Eugen Systems/Atari
3) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision



SPORT/SIMULATION

1) Pro Evolution Soccer 5
Konami/Konami
2) GTR 2
Sim Bin/Atari
3) FlatOut 2
Bugbear ent./Empire Interactive



JEUX ONLINE

1) Guild Wars + Factions
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) EVE Online
CCP/CCP



JEU DE RÔLE/AVENTURE

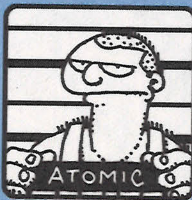
1) Myst IV : Revelation
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) Fahrenheit
Quantic Dream/Atari
3) TES IV : Oblivion
Bethesda Softworks/2K Games





Un pot de glace pour compenser la déprime ne suffit plus ? Essayez donc le Suicide Egg. Prenez un œuf Kinder et exercez une légère pression sur le côté pour l'ouvrir délicatement en deux. Remplissez la première moitié de Nutella et la seconde avec du beurre de cacahuète. Lissez bien puis refermez l'œuf. Placez-le au frigo pendant une bonne demi-heure, dégustez et... vomissez.

Le jeu du moment
Lineage II : Oath of Blood
Le jeu attendu
World of Warcraft : Burning Crusade



Le mois dernier, j'ai écrit un article racontant ma vie de commerçant interstellaire à EVE Online. Ce faisant, je ne me suis pas méfié qu'on pouvait lire le pseudo que j'utilise dans le jeu sur les captures d'écran... Grillé ! Merci donc aux lecteurs qui en ont profité pour m'envoyer un petit coucou. Et quant à ceux qui ont essayé de me tuer... Euh... Vous aurez plus de chance la prochaine fois ?

Le jeu du moment
EVE Online
Le jeu attendu
Quake Wars



Comme je l'ai expliqué à un lecteur qui se moquait de moi par mail après avoir vu les vidéos sur le CD : c'est vrai, je ne suis pas très bon à DotA. Mais il faut aussi savoir que seul Môssieur Caféine enregistre les parties que l'on joue, et que Môssieur Caféine ne sauvegarde pas toutes les fois où il a sauté sur mes mines. Je me vengerais.

Le jeu du moment
In Memoriam
Le jeu attendu
Dark Messiah

Company of Heroes

LE RETOUR DES FRÈRES D'ARME





Les chars lance-flammes en version bulldozer sont suprêmement efficaces contre l'infanterie.



QUAND ON L'AVAIT DÉCOUVERT À L'E3 2005, COMPANY OF HEROES NOUS AVAIT BLUFFÉS PAR SES GRAPHISMES INCROYABLES. UN JEU PAREIL ÉTAIT-IL VRAIMENT POSSIBLE SUR NOS MACHINES ? MAINTENANT QUE J'Y AI JOUÉ SUR MON PROPRE PC, JE PEUX VOUS LE CONFIRMER : OUI, IL EST AUSSI IMPRESSIONNANT QUE PROMIS.

Créateur de Warhammer 40K : Dawn of War et de la série des Homeworlds, Relic Entertainment est un des studios phares du petit monde des jeux de stratégie en temps réel. Avec Company of Heroes, Relic a choisi de s'éloigner des univers de science-fiction et préfère se tourner vers un thème devenu, hélas, un peu trop familier : la Seconde Guerre mondiale. Je ne sais pas combien de STR « WW2 » sont sortis depuis quatre ou cinq ans, mais sans doute assez pour qu'en les mettant bout à bout, on puisse couvrir plusieurs fois la distance séparant Omaha Beach de Berlin.
Les vétérans de Codename Panzer, Afrika Korps, Blitzkrieg et de leurs innombrables clones ne seront pas dépaysés par Company of Heroes, dont le gameplay est très proche. Le scénario, lui aussi, est bien connu : il s'agit de revivre les aventures d'un groupe d'Américains qui combattent dans la Normandie de l'été 1944. Comme d'habitude, on retrouve donc les batailles familières, déjà gagnées dans Medal of Honor, Call of Duty ou Brothers in Arms, et que l'on avait aussi déjà vues chez Spielberg, dans Saving Private Ryan et Band of Brothers. À force de répétitions, le jour le plus long commence à ressembler au jour de la marmotte.

La plus belle guerre

Si l'Histoire bégaye, le progrès technique, lui, ne s'arrête pas : de tous les STR WW2, Company of Heroes est de loin le plus impressionnant sur le plan graphique. On distingue les visages de chaque soldat, les plis sur les uniformes, les armes individuelles. La finesse des détails force le respect : on n'avait encore jamais vu des véhicules et des paysages aussi réussis. Les flammes, les explosions, la fumée, la poussière, la végétation, les maisons en ruine… C'est vraiment remarquable. L'environnement des troupes est maintenant tellement précis qu'on peut zoomer au cœur de l'action et utiliser les éléments du décor pour protéger ses hommes. Les troufions



Une bombe collante bien placée peut mettre un Stug hors de combat.

PUBLIC AVERTI | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Relic Entertainment/Canada
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

Lorsqu'elle est disponible, l'artillerie lourde écrabouille à peu près tout.



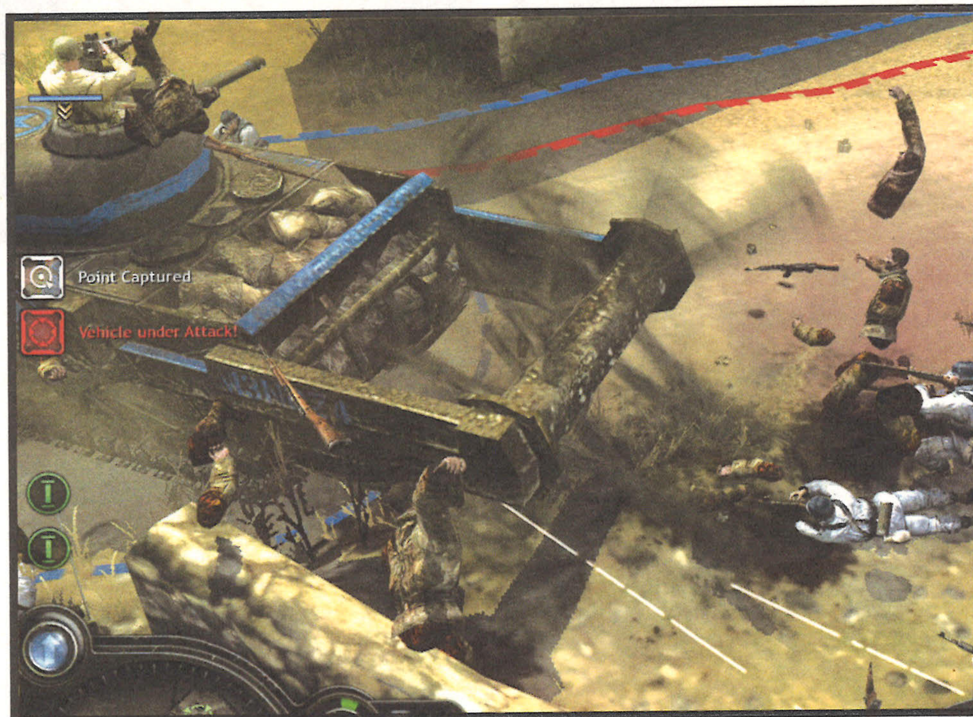
progressent en se dissimulant derrière les épaves et les murets, se mettent à couvert en cas de danger, rampent, crient et se lancent des avertissements quand ils repèrent l'ennemi... Les animations des personnages sont parfaitement réussies et c'est un vrai bonheur d'observer ses gars qui balancent des grenades ou placent une mitrailleuse en batterie. Une simulation rudimentaire du moral et des tirs de suppression a également été intégrée, de sorte que, si on les canarde trop brutalement, les fantassins paniquent et s'enfuient en refusant d'obéir aux ordres. C'est cependant un événement rare, qui n'affecte pas vraiment la façon de jouer.



Naturellement, il est prévu de pouvoir se planquer derrière les vaches mortes.

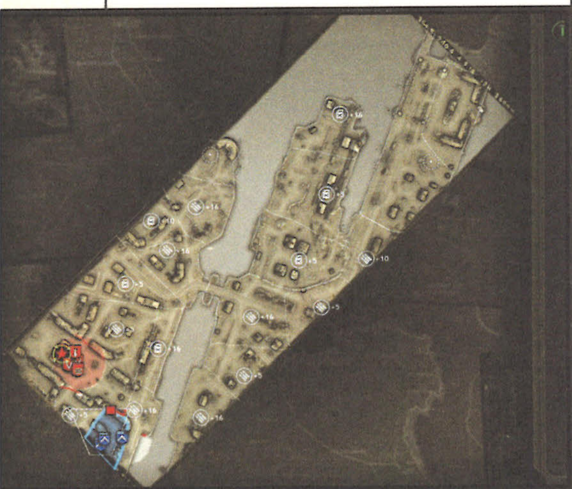
Capture de drapeaux

Le principal élément distinctif de CoH comparé à Codename Panzer & Cie, c'est la gestion des ressources. Contrairement à la plupart des jeux du genre, il est en effet possible dans CoH d'acheter des unités supplémentaires en cours de mission. En capturant les points de contrôle qui parsèment la carte, le joueur récolte à chaque minute des munitions, du carburant et des renforts en hommes (manpower). Les stocks ainsi accumulés peuvent être utilisés par les troupes du génie pour construire des fortifications défensives (bunkers, mines, barbelés...), ou dépensés dans les casernes en échange de soldats frais et de chars d'assaut flambant neufs. La gestion stratégique des territoires à conquérir et des réserves de ravitaillement prend tout son sens en multijoueur, face à un adversaire humain capable de toutes les ruses. L'intérêt en est beaucoup plus limité lorsqu'on joue seul contre l'ordinateur : l'I.A. est purement réactive et se borne à lancer des contre-attaques scriptées quand vous franchissez les déclencheurs placés par les level designers. La progression dans les niveaux est généralement très linéaire, sans possibilité de manœuvre, avec des murs disposés pour canaliser vos efforts vers les zones d'activation de l'I.A.. Comme on ne nous laisse pas choisir, le système de ressources est finalement bien peu exploité, au point qu'on passe parfois des missions entières sans jamais s'en préoccuper.



En principe, les fléaux mécaniques, prévus pour déminer devant les tanks, marchent aussi très bien contre les gens.

Malheureusement, les niveaux de CoH se résument trop souvent à un bête couloir.



Questionnaire à Choix Unique

Autre bonne idée mal utilisée : à mesure que nos troupes gagnent en expérience, elles peuvent choisir de se spécialiser dans l'arme blindée, la guerre de position ou le soutien aérien. Chacune de ces branches permet d'accéder à des unités supplémentaires ou des pouvoirs spéciaux, comme par exemple déclencher un raid de chasseurs-bombardiers P-47 ou mobiliser des escouades d'élite de Rangers.
Malheureusement, dans la campagne solo, l'arbre de développement est imposé à chaque scénario et il n'y a donc aucune liberté d'action : on prend ce qu'on nous donne. En fait, on a un peu l'impression que Relic a eu peur de brusquer le grand public en créant un jeu trop profond et compliqué. Sur certains points, on assiste même à une régression dans le gameplay... Ainsi les véhicules sont moins nombreux et moins détaillés dans leurs caractéristiques que dans un Codename Panzer.
Si les impacts sur l'arrière d'un tank sont plus dangereux que de face, on ne se préoccupe jamais du calibre des armes ou de l'épaisseur du blindage.
La gestion des lignes de vue est minimale : on voit à travers les murs et l'infanterie ne peut pas se



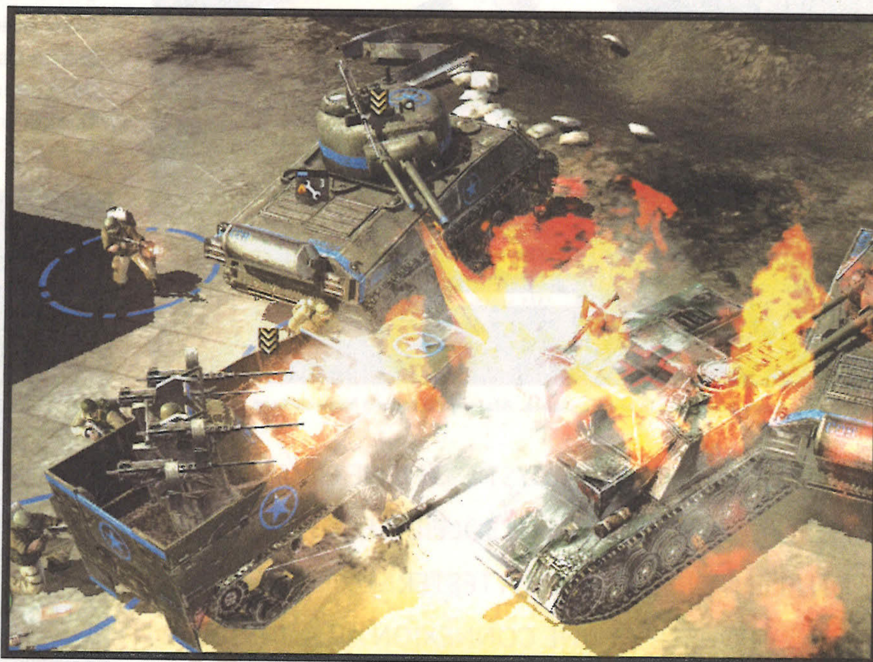
Un peu de technique

Forcément, pour afficher des graphismes pareils, on ne peut pas utiliser une bécane trop ancienne. Pour profiter pleinement de Company of Heroes et pour conserver un minimum de fluidité quand vous zoomez au plus près de l'action, il vous faudra un processeur 3 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 256 Mo.



Attaquer un tank avec un pistolet ? Les officiers nazis ne sont vraiment pas très malins...

camoufler. L'intérêt des combats urbains en est largement affecté, alors qu'il y a déjà un an et demi qu'Act of War a montré comment il fallait s'y prendre... L'artillerie indirecte n'est pratiquement pas utilisée non plus : pour bombarder à longue portée ou tirer par-dessus un obstacle, on doit se contenter de petits mortiers de 60, complètement inefficaces contre des bâtiments. Il n'est possible de faire appel à des pièces plus lourdes, placées hors carte, que lorsque le scénario le prévoit. La triade artillerie / blindés / infanterie se trouve donc amputée d'une tête, ce qui réduit d'autant les possibilités tactiques.



Comme d'hab', la portée visuelle est tellement faible que généralement on se tire dessus à bout portant.

Baby-sitting militaire

Plus grave, nos fantassins manquent cruellement d'initiative. Leur I.A. trop limitée vous oblige à constamment vous occuper d'eux : les pauvres petits n'utilisent leurs grenades et leurs charges antichars que si vous leur en donnez l'ordre direct. Une mitrailleuse lourde ou un canon antitank ne pivotera pas de 30° pour tirer sur une cible qui approche par le côté : si vous n'êtes pas là pour leur ordonner de le faire, vos hommes se laisseront massacrer sans broncher. Vos adversaires allemands sont, quant à eux, condamnés à la stupidité : sans humain pour les guider, ils ne réagissent pas si vous commencez à leur démonter la tronche. Alors même qu'ils se font méthodiquement arroser d'essence par un char lance-flammes invulnérable, ces robots complètement crétins préfèrent rester sur place et riposter mollement à coups de pistolets... La microgestion permanente de l'infanterie pour réussir à en tirer quelque chose est un terrible boulet, alors qu'en parallèle, les tanks progressent en défonçant les murs, bousillent tout à coups de canon, survivent sans dommage à la plupart des attaques. Plus rapides, beaucoup plus puissants et beaucoup plus solides, les tanks coûtent à peine plus cher que les fantassins. Pour un prix équivalent, une légion de tanks s'avère bien plus puissante et facile à contrôler qu'une troupe d'infanterie. À moins d'une dramatique pénurie en carburant, le joueur a donc tout intérêt à investir massivement dans les Shermans et négliger tout le reste. Évidemment, la variété et donc l'intérêt tactique en souffrent (sans parler du réalisme historique). C'est d'autant plus dommage que c'est justement la gestion du couvert pour l'infanterie qui rendait CoH innovant ! Alors peut-être qu'on espérait trop de Company of Heroes. Après tout, il n'est « que » le meilleur STR du genre. C'est indéniablement un bon jeu... Mais, pour qui connaît déjà le sujet, il a un goût de réchauffé.

Atomic



Dans ces cas-là, on aimerait que l'I.A. essaye de faire pivoter son canon...

En Deux Mots

GRANDE RÉUSSITE TECHNIQUE, COMPANY OF HEROES EST LE PLUS BEAU DE TOUS LES JEUX DE STRATÉGIE DÉDIÉS À LA SECONDE GUERRE MONDIALE. MALHEUREUSEMENT, AU-DELÀ DES GRAPHISMES TRÈS SPECTACULAIRES, L'I.A. N'EST PAS À LA HAUTEUR ET LE GAMEPLAY N'A PAS ASSEZ ÉVOLUÉ. TROP CONVENTIONNEL, COH FAIT PENSER À UN GROS BLOCKBUSTER HOLLYWOODIEN : C'EST BEAU, CARRÉ, TRÈS PROFESSIONNEL. MAIS ON AURAIT APPRÉCIÉ UN PEU PLUS D'AUDACE...

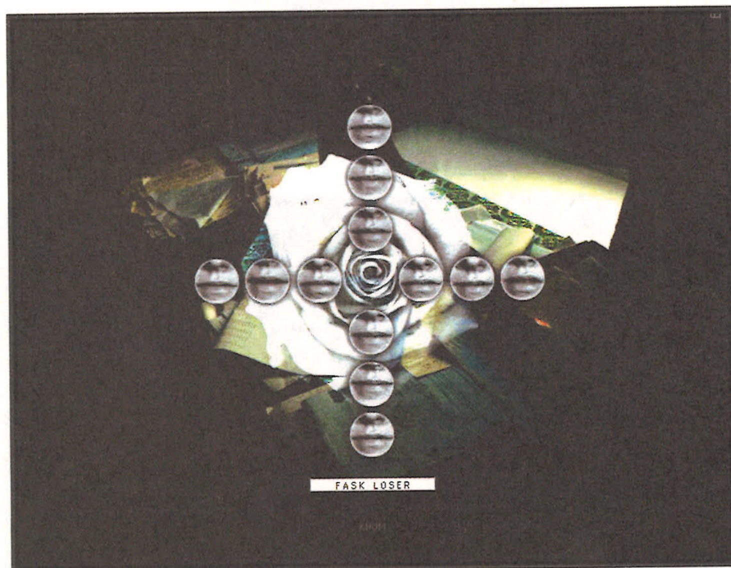
- \+ **Des graphismes extraordinaires**
- \+ **L'infanterie se met à couvert**
- \+ **La gestion des ressources en mode multijoueur**
- − **I.A. trop passive**
- − **Gameplay déjà vu et revu**

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

In Memoriam

MURDER PARTY

Le dernier rituel



Oh, il m'a bien pris la tête, celui-là. Alors qu'il faisait beau dehors. Hein, Caf ?



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 300 GHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Lexis Numérique / France
TEXTE ET VOIX en français



Celui-là aussi m'a pris du temps. Et pourtant ce n'est qu'un jeu des sept erreurs.

AH ! BRAVO, JOYSTICK. MÊME EN VACANCES, AVEC LA PLAGE ET UN BEAU SOLEIL À PORTÉE DE MAIN, ON M'ENVOIE DES JEUX ! À TESTER SUR UN PORTABLE POUSSIF ET UNE CONNEXION ADSL INSTABLE ! MERCI BIEN ! HEUREUSEMENT, C'EST LE NOUVEAU IN MEMORIAM.



Tiens, un DVD du Phoenix, le tueur fou déjà rencontré dans In Memoriam ? Comme il aime être reconnu comme tel, il crée des puzzles qui expliquent petit à petit sa démarche et le pourquoi du comment de ses meurtres rituels. Le tout agrémenté d'extraits des journaux vidéo de ses victimes. Charmant. À vous de pénétrer ses secrets, mais avant, un conseil : si vous vous lancez un jour sur la piste du Phoenix, ne vous filmez jamais, ça porte la poisse ! Le Dernier Rituel reprend exactement les mêmes thèmes, la même ambiance, avec une réalisation quasi identique que dans In Memoriam. Chaque niveau de jeu est divisé en série d'énigmes qu'il faut compléter pour passer au suivant, plus difficile. De temps en temps, le Phoenix nous balance une vidéo pour nous récompenser de nos efforts. Ces vidéos sont lisibles à volonté, car elles recèlent aussi des indices. Le design des puzzles est toujours aussi torturé et se base souvent sur les personnages de l'intrigue. Rapidement, on obtient des outils pour analyser ces tableaux au-delà de la simple apparence : un zoom est disponible, avec réglage de la saturation et de la luminosité, ainsi qu'un « soft » de décryptage de texte. La loupe et le calepin moderne, en quelque sorte.

Google est ton ami

Mais le gros de l'enquête s'effectue sur Internet. De nombreux mots clés dénichés dans le jeu renvoient à des sites qu'il faudra retrouver à l'aide d'un moteur de recherche. Google ou Yahoo par exemple, ce dernier étant le partenaire officiel d'In Memoriam (sur Yahoo, les soluces du jeu sont encore plus filtrées et bloquées qu'une requête sur « Droits de l'homme » en Chine.) Au début du Dernier Rituel, il suffit de copier/coller un nom dans

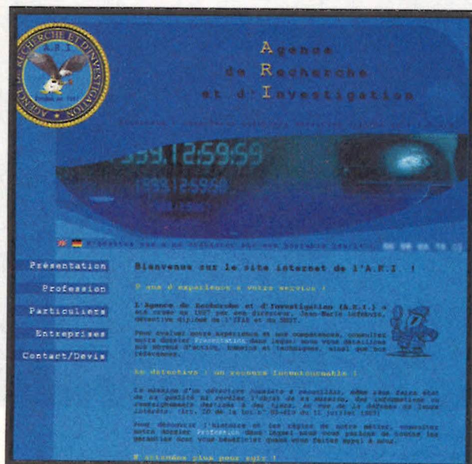


De mystérieuses marques apparaissent lors du visionnage des vidéos. Attrapez-les toutes !



Comment les destins de Jack, de ces deux femmes et des autres victimes sont-ils liés ? À vous de le découvrir.

Ce faux site d'un détective privé a déjà reçu plusieurs vraies demandes de devis.



Google et, paf, on trouve la page avec le nouveau mot de passe à utiliser. Ça se complique grandement après. Recoupement d'informations, indices noyés dans une masse d'infos, faux sites publics, vraies pages perso,… on vous envoie même sur Google image et Google Earth (ou maps) ! Quelle mise en place de folie, chapeau bas à Lexis Numérique pour le boulot. On s'immerge dans ce fatras d'informations comme dans un excellent thriller. L'œil aguerri repère parfois une page IM à sa traduction en plusieurs langues (petits drapeaux anglais, portugais, etc.) Mais la confusion entre réalité et fiction reste surprenante. Le fait que l'histoire se base sur des occurrences et des personnages tout à fait réels y contribue d'ailleurs largement. Comme une enquête véritable, In Memoriam demande donc de la rigueur et de la patience.

Le club des vachement beaucoup

À vrai dire, il faut bien que le jeu reste grand public, donc In Memoriam n'est pas si difficile en soi. Lexis Numérique a surtout voulu étoffer le jeu en profondeur, pour que les fans puissent se gorger d'infos cachées, peu utiles à la trame principale, mais indispensables aux experts archivistes. En fait, les plus grosses difficultés sont celles que l'on se crée tout seul, comme un grand con. Il suffit de ne pas aborder un puzzle simple avec la bonne logique et on peut y passer des heures. Et bonjour les coups de boule dans le mur quand on comprend son erreur. Quant au Net, une fois qu'on est parti dans la mauvaise direction, on s'y perd à jamais. Heureusement, on est aidé. Comme pour le premier opus, des PNJ (personnages non joueurs) vous envoient des pistes et des explications par mail. Vous rencontrerez ou retrouverez Julie Massenet, Gery le hacker, le profiler, etc. Et si vous leur répondez, il y a des chances qu'une vraie personne prenne la relève du « bot » pour taper un peu la discute. Tout cela fonctionne toujours aussi bien, mais il y a du nouveau ! Le site « Phoenix-investigators » tout d'abord : il propose des aides et surtout des outils de rencontre entre enquêteurs virtuels. Un vrai petit Meetic pour réunir les Sherlock et les Watson ! Pas sûr que la communauté ait besoin de ça, mais c'est sympa. L'autre gadget, c'est la possibilité de recevoir des SMS ou d'appeler certains PNJ pour obtenir des renseignements ! Je dis gadget, car ce n'est pas obligatoire, il y a toujours différents moyens de trouver ce qu'on cherche. En revanche, ce service apporte énormément au roleplay. Je me suis même surpris à utiliser ma voix de mauvais acteur de jeu de rôle au téléphone avec un des personnages. Mais je n'ai pas honte, la plupart du casting du Dernier Rituel n'a clairement pas fait l'Actors Studio non plus.

Quand y en a plus...

Encore en bêta ou pas en ligne, je n'ai pas pu tester certains sites, comme celui de Julie Massenet ou un autre qui ne sera accessible qu'à partir du 20 septembre. On y trouvera des énigmes « très difficiles » et un secret à découvrir. Je doute que ça ne fonctionne pas au final.

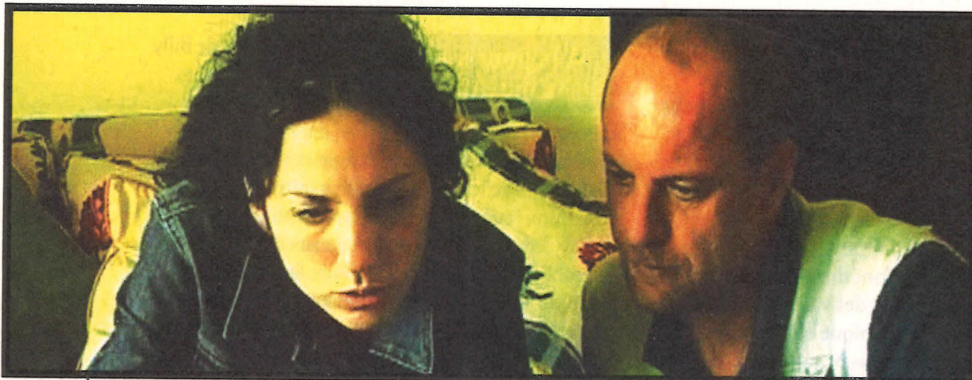
Un peu de technique

Côté performance, aucun souci, une petite config suffira amplement. Après tout, le jeu est en flash. Ce qui veut dire qu'il faudra l'installer, ainsi que quicktime pour les vidéos. Il faut faire tourner Windows correctement, quoi. Enfin, n'oubliez pas qu'In Memoriam nécessite impérativement une connexion Internet.

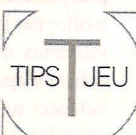
Un jeu à savourer

Si je rajoute que le scénario est évidemment passionnant, malgré un petit côté amateur parfois qui ne fait que rendre le jeu plus sympathique, que les puzzles sont variés (logique, mathématique, visuel, auditif…) et que Lexis a abandonné les mini-jeux d'adresse ou de réflexes qui plombaient le gameplay du premier épisode, vous comprenez que ce Dernier Rituel est une véritable réussite. Et en plus, vous apprendrez plein de choses réellement intéressantes sur les templiers, Dante et d'autres figures historiques. Au fait, vous avez lu La Divine Comédie ?

Fumble



Jack Lansky au côté de Manuela, une femme flic espagnole. Son reportage, anodin au départ, le reconduit tout droit dans les griffes du Phoenix.



Jouez seul, tard, dans le noir.

En Deux Mots

ON NE PEUT QU'ADMIRER LE TRAVAIL COLOSSAL DE LEXIS NUMÉRIQUE SUR LE DERNIER RITUEL. IN MEMORIAM SE DÉBARRASSE DE SES DÉFAUTS, S'APPROFONDIT ET SE DIVERSIFIE. LE RÉSULTAT EST ÉTONNANT. CE NOUVEL ÉPISODE EST UNE EXPÉRIENCE À ESSAYER ABSOLUMENT.

- + Très original
- + Scénario en béton
- + Un sacré boulot
- − L'interface un peu lourdingue
- − Révèle l'inculture du joueur

5 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT



Les paysages de Call of Juarez valent souvent le détour.

Call of Juarez

MAX PAYNE AU FAR WEST

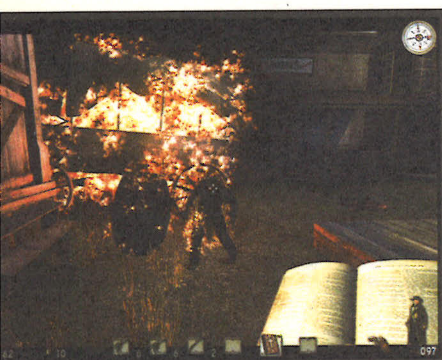


CONFIG MINIMUM CPU 2,2 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TECHLAND/POLOGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Le système de double visée au ralenti permet d'enchaîner aisément les carnages spectaculaires.

ON CONNAISSAIT DÉJÀ LE STUDIO TECHLAND, RESPONSABLE DU TRÈS MÉDIOCRE CHROME. APRÈS S'ÊTRE ESSAYÉ SANS SUCCÈS À LA SCIENCE-FICTION BIDON, CE PETIT DÉVELOPPEUR POLONAIS SE FROTTE MAINTENANT AU GENRE WESTERN. ET LÀ, ÇA NOUS PLAÎT TOUT DE SUITE BEAUCOUP PLUS.



Le révérend Ray aime déclamer des passages de la Sainte Bible aux hommes qu'il est en train de brûler vif.

Le Texas des années 1880 est décidément un endroit charmant. Ses panoramas déchiquetés, ses ranchs sauvages, ses habitants si sympathiques... Une contrée belle et farouche, fière de ses racines, qui a donné à l'Amérique quelques-uns de ses meilleurs présidents. Tout le monde le sait : malgré leurs manières bourrues et leurs traditions un peu rudes, les Texans sont droits et justes. Pas de doute, si on aime garder des vaches en plein soleil, boire de l'alcool qui pique et flinguer des chiens de prairie, c'est le plus beau pays du monde. Pourtant le petit Billy ne semble pas s'y plaire. Alors que son beau-père s'évertue à faire de lui un homme, ce gamin ingrat reste complètement réfractaire aux vertus éducatives des coups de pied dans le ventre ! Ce jeune vaurien finit même par s'enfuir de chez lui, persuadé qu'il réussira à retrouver l'or perdu de Juarez. Les jeunes sont vraiment tous des bons à rien.

À la poursuite de Billy the Kid

La belle aventure de Billy tourne rapidement au vinaigre : accusé de meurtre, il se retrouve poursuivi par l'impitoyable révérend Ray, un fanatique religieux à la gâchette facile. Tout au long des quinze chapitres de Call of Juarez, on joue tour à tour Billy, le petit voleur furtif, et Ray, le fou de Dieu armé jusqu'aux dents qui cherche à le rattraper pour lui faire la peau. En pratique, les phases d'infiltration avec le gamin ne sont, hélas, pas une grande réussite : on contourne sans difficulté des gardes affligés d'une I.A. pitoyable. De plus, la progression trop linéaire n'offre pas le plaisir de l'exploration. À d'autres moments, il faut jouer au funambule sur des échafaudages, se suspendre avec un fouet et se balancer au-dessus du vide, ou escalader péniblement des falaises vertigineuses. Le gameplay « plates-formes » c'est très bien pour Prince of Persia ou Tomb Raider, mais dans un FPS on se lasse vite de

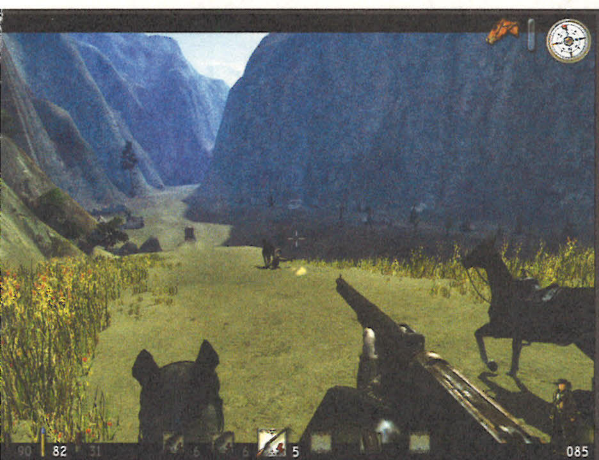
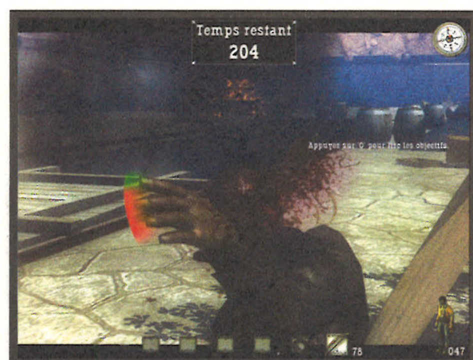


Figure imposée du western, la poursuite à cheval de Call of Juarez est plutôt réussie.

Hé mec, t'as une paille dans l'œil...



Un peu de technique

Anormalement gourmand, Call of Juarez est clairement mal optimisé. Testé sur une config avec 2 Go de Ram et une carte vidéo X800, même au niveau de détail moyen il plonge bien trop souvent sous les 30 FPS. Les temps de chargements sont aussi anormalement pénibles... La config de base indiquée par l'éditeur semble un absolu minimum !

ce genre d'acrobaties. Pourtant, paradoxalement, ces passages assez quelconques apportent réellement quelque chose au jeu. Parce qu'après avoir bien galéré avec Billy, les phases d'action avec Ray en deviennent d'autant plus jouissives.

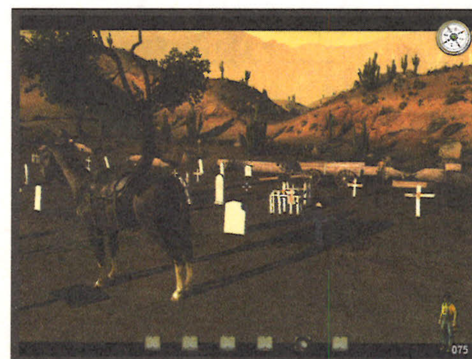
Enfin la récré !

Le révérend Ray est un vrai dur à cuire. Les subterfuges, la discrétion, ce n'est pas son truc. Contrairement à Billy, lui, il n'a pas besoin de se planquer dans les coins sombres : il se ramène au milieu de la grand-rue, à découvert, ange exterminateur missionné par le Tout Puissant pour purifier le Texas. Ceux qui cherchent à l'arrêter n'ont aucune chance... Pistolero expert, Ray déclenche une sorte de Bullet Time chaque fois qu'il dégaine ses revolvers : le temps se ralentit et les mires de ses flingues balayent lentement l'écran. Avec un peu d'habitude, on peut ainsi arroser des deux mains des cibles largement espacées, distribuant trois ou quatre headshots avant que le premier cow-boy foudroyé n'ait eu le temps de toucher terre. Véritable Stakhanov des cimetières, Ray expédie ses clients dans l'au-delà à l'aide de ses six-coups, d'un fusil de chasse à canon scié, d'une carabine de précision ou carrément d'une mitrailleuse Gatling. Si une porte ne veut pas s'ouvrir, il la casse à coups de pied. Tel Chuck Norris dans Walker Texas Rangers, il pratique sur les mécréants le miracle de la multiplication des pains dans la gueule. Mais quand il se sent d'humeur joyeuse, il peut aussi leur briser des lampes à pétrole sur la tête et les faire cramer, ou semer à tout vent des bâtons de dynamite. Bref, sous ses dehors austères, Ray est un sacré farceur.

Sauvé par l'ambiance

Sur le plan purement technique, Call of Juarez n'est pas sans faiblesses. Trop gourmand, peu fluide, le moteur graphique est cependant capable d'afficher des paysages remarquables, avec une profondeur de champ digne de Far Cry. Hélas, la grande taille des niveaux est rarement exploitée, la progression étant extrêmement linéaire. Si on perd en liberté d'action, heureusement la variété des situations rencontrées permet d'éviter la monotonie. Ainsi on a l'occasion de se battre en duel contre des malfrats tout droit sortis d'un western spaghetti, mais aussi d'éteindre des incendies, de dévaler des galeries de mine à toute berzingue à bord d'un wagonnet, de chasser des lapins à l'arc... Dans une séquence mémorable, on se lance à cheval à la poursuite d'une diligence, en dégommant à coups de fusil les cavaliers qui tentent de s'interposer. La qualité générale de la mise en scène, servie par un doublage français de première classe, permet de développer une histoire captivante, avec une atmosphère très forte. Je ne sais pas qui a eu l'idée de faire appel aux doubleurs de la série Deadwood pour la V.F., mais il a drôlement bien fait. Les dialogues sont savoureux, avec un langage très cru, mais aussi beaucoup d'humour. Dommage que toutes les finitions n'aient pas eu droit à autant d'égards. Le moteur physique est parfois capricieux, on remarque également quelques textures et animations loupées, par exemple quand Billy se balance d'une seule main au bout de son fouet... Cependant, malgré de nombreux petits défauts sans gravité, Call of Juarez reste un bon FPS, à l'ambiance très sympathique.

Atomic





Ça faisait longtemps que j'avais envie de casser la gueule de Chuck Norris.

En Deux Mots

ON SENT BIEN QUE TECHLAND NE MAÎTRISE PAS ENCORE PARFAITEMENT SON SUJET, MAIS LES PROGRÈS RÉALISÉS DEPUIS CHROME SONT SPECTACULAIRES. CALL OF JUAREZ NE SERA CERTES PAS LE JEU DE L'ANNÉE, MAIS, GRÂCE À SA MISE EN SCÈNE AU-DESSUS DE LA MOYENNE, IL CONSTITUE UN BON DIVERTISSEMENT POUR L'AMATEUR DE WESTERNS.

- + Bourré de bonnes idées
- + Excellent doublage
- + Vastes extérieurs
- − I.A. trop limitée
- − Quelques passages ratés
- − Mauvaise optimisation technique

Note	
5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Fallen Lords : Condemnation

SOUS-VERRE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Planeta de Agostini
DÉVELOPPEUR Novarama/Espagne **TEXTE** en français & **VOIX** en anglais

IL Y A PARFOIS DES TITRES QU'ON ATTEND PENDANT DES MOIS, TRESSAILLANT D'UNE IMPATIENCE QUI FRISE L'INFANTILISME. FALLEN LORDS : CONDEMNATION N'EST PAS DE CEUX-LÀ.



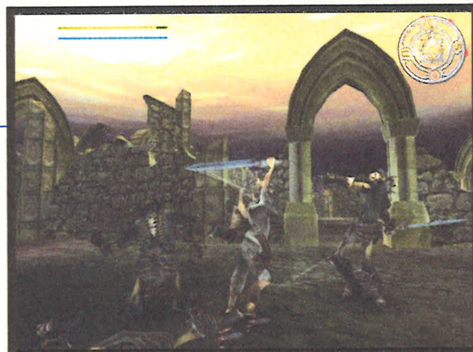
Zut, ma grosse monture est coincée dans le décor et me bloque la vue. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire (à part désinstaller ce truc) ?

Fallen Lords ? Comme dans Myth : Fallen Lords ? Non, rien à voir ? Ah bon, jamais entendu parler alors. Bon, allez, soyons pros. Je relis la preview d'Atomic dans le n°183. *flip flap* « …difficulté monstrueusement mal dosée… », « …maniabilité aberrante… », « …s'arracher les doigts… ». Ah oui, pas de doute, il s'agit bien du même jeu. Mauvaise nouvelle : ça n'a pas changé depuis la bêta. Surfant sur la vague du retour des hack'n'slash, FL:C nous propose de participer à la lutte que se livrent les Forces de la Lumière, les Forces de l'Obscurité et les Âmes du Purgatoire, s'étripant dans la joie et l'allégresse qui siéent à toute histoire teintée d'héroïc-fantasy. Pour l'originalité, on repassera. Mais ce ne serait pas trop grave si le reste n'était pas du même acabit. Il ne faut qu'une dizaine de minutes de jeu pour se rendre compte à quel point l'Enfer n'est pas juste une conception abstraite servant de background au titre. C'est carrément une philosophie de gameplay.

Un vrai cauchemar

Oui, l'équilibrage de la difficulté est une conception qui semble avoir échappé aux développeurs. On passe parfois de longs moments à dégommer du vilain à coups d'épée sans défaillir, pour connement se faire bouffer toute sa barre de vie par un tir de « roquette » venu d'on ne sait où. Et la maniabilité désastreuse n'aide pas. Si à l'issue de sa preview, Atomic avait une furieuse envie de s'arracher les doigts, moi c'est plutôt aux phalanges des gens de Novarama que j'ai bien envie de faire subir quelques outrages. Laid, injouable, et finalement complètement inintéressant, Fallen Lords : Condemnation mérite de sombrer illico dans l'oubli. D'ailleurs, hop, voilà c'est fait. J'ai déjà oublié. Fallen Lords, vous dites ? Comme dans Myth : Fallen Lords ? Ah, rien à voir ?

Faskil



Je pense qu'il y avait plus de polygones dans Pong.

+ J'avais trouvé un truc, mais ça ne me revient pas
− Beau comme un vieux jeu PS2
− Maniabilité à hurler
− Une pincée de bugs pour assaisonner

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	2	2

Dungeon Siege II : Broken World

GROS PATCH

VU LE CONTENU DE BROKEN WORLD, IL EST CLAIR QUE LES DÉVELOPPEURS NE SE SONT PAS TUÉS À LA TÂCHE POUR SORTIR UNE EXTENSION DIGNE DE CE NOM. ILS SONT PEUT-ÊTRE TROP OCCUPÉS À JOUER À TITAN QUEST ?



+ J'ai beau chercher…
− Répétitif
− Manque d'améliorations

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	4	4

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Microsoft
DÉVELOPPEUR Gas Powered Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

Afin de donner l'occasion aux fans de Dungeon Siege II de continuer l'aventure, Gas Powered Games a pondu un add-on pour son hack & slash fétiche un an après sa sortie. L'histoire de Broken World se déroule plusieurs mois après la fin du scénario de DS2 et offre aux aventuriers un monde brisé dans lequel la magie a fait des ravages. En gros, c'est le bordel et il va falloir casser du monstre durant toute cette nouvelle campagne qui devrait vous tenir en haleine une dizaine d'heures. Ce qui n'est pas énorme étant donné qu'il s'agit de l'attrait principal de cette extension. À moins que vous ne soyez un accro des nains, auquel cas vous apprécierez l'ajout de cette race parmi les personnages jouables. Les développeurs ont également implémenté de nouvelles classes, le Blood Assassin et le Fist of Stone. Ces deux professions, mélangeant combat et magie, sont plutôt sympas, mais rien qui ne vaille la peine de s'étaler dessus pendant dix ans. Afin de rendre les affrontements plus intéressants, il était question d'une amélioration de l'intelligence artificielle des monstres. En tout cas sur le papier car dans les faits l'action se déroule toujours de la même manière : un groupe de créatures débarquent et vous les exterminez sans vraiment réfléchir. Un vrai troupeau de moutons qui va à l'abattoir. Un aspect répétitif déjà présent dans DS2 et que malheureusement, Broken World, n'améliore pas. Les changements apportés par cette extension tiennent au final sur un ticket de métro et vu que le moteur 3D n'a subi aucune amélioration, il est difficile d'accrocher à cette nouvelle aventure.

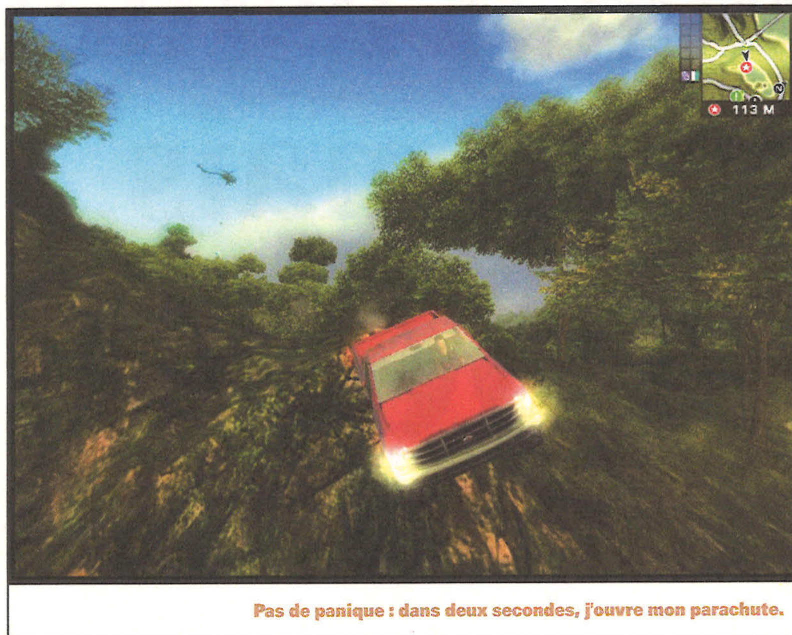
Cyd



Le gros bourrin au contact, l'archer, le mage et le healer bien en retrait. Classique, mais au moins ça passe tout seul pendant les combats.

Just Cause

L'ÎLE FANTASTIQUE



Pas de panique : dans deux secondes, j'ouvre mon parachute.

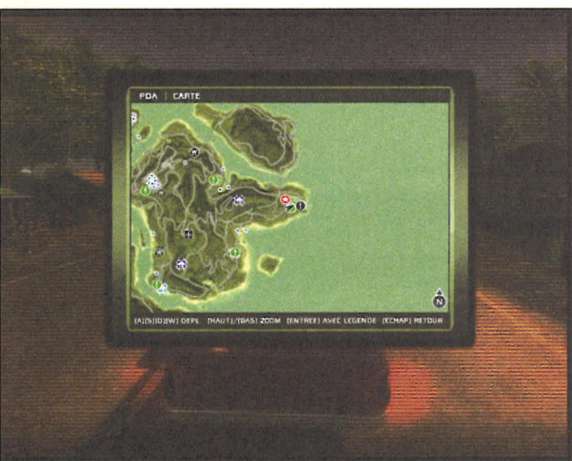


Les missions secondaires, un peu répétitives, permettent néanmoins de débloquer de nouveaux véhicules et armes.

ANNONCÉ À DEMI-MOT COMME LE NOUVEAU « GTA-KILLER », JUST CAUSE AVAIT RÉUSSI À TITILLER NOTRE CURIOSITÉ, MALGRÉ UN GAMEPLAY A PRIORI PAS TRÈS ORIGINAL. POUR UN JEU PARLANT DE RÉVOLUTION, AVOUEZ QUE C'EST IRONIQUE. ALLEZ, ENFILEZ VOTRE PARACHUTE, EMBARQUEZ L'ARSENAL, ON PART TOUT FAIRE PÉTER SOUS LE SOLEIL.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Avalanche Studios/Suède
TEXTE ET VOIX en français

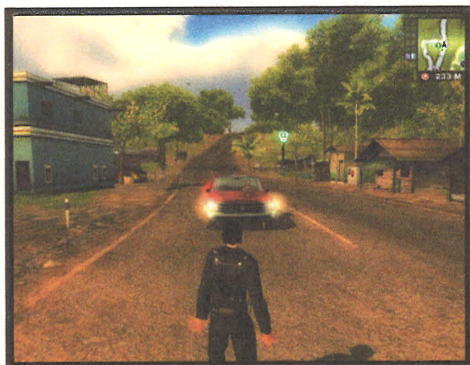


Oui, c'est grand, San Esperito, c'est cool d'avoir une carte.

Si vous vous sentiez à l'étroit dans les jeux PC ces derniers temps (à cause, notamment, de maps relativement petites, calibrées pour la Xbox), voilà qui devrait soigner votre claustrophobie naissante. Dans Just Cause, les développeurs vous offrent comme terrain de jeux... une île gigantesque et tout entière dédiée à votre seul amusement. Mais attention, hein ! Pas question d'y aller en sandalettes et bermuda, le Daïquiri à la main. Non, si la CIA a décidé de vous envoyer sur San Esperito, ce n'est pas pour y couler des jours paisibles mais pour y mettre un peu d'ordre.
Un dangereux dictateur y sévit, laissant complaisamment la populace plongée dans une guerre civile permanente : guérilleros, cartels de la drogue, police corrompue, on est clairement loin du Club Med' cinq étoiles à Cancun.
Votre mission sera simple : rayer El Presidente de la surface de la planète et renverser le pouvoir corrompu de l'île pour y restaurer paix, harmonie et petites fleurs qui sentent bon.

Les vacances, c'est pour les autres

Bon, j'ai réussi à n'en dire mot jusqu'ici, mais il est difficilement concevable de parler de Just Cause sans mentionner son mentor, l'incontournable GTA. D'ailleurs, les développeurs d'Avalanche ne s'en sont jamais caché : leur objectif était d'en réaliser un clone réussi (pour changer), transposé dans un environnement typé « révolution en Amérique du Sud ». Pari gagné ? Je serais tenté de dire « oui ». Les 21 missions du scénario principal sont plutôt globalement réussies et en tout cas, suffisamment variées. Qu'il s'agisse d'usurper l'identité d'un baron de la drogue pour subtiliser une précieuse cargaison, ou encore de transporter un précieux chargement en

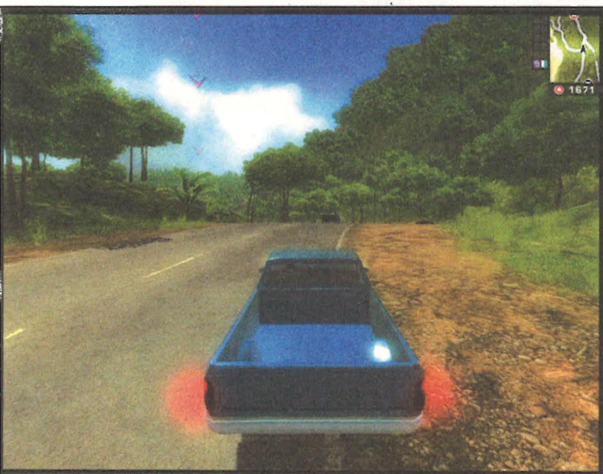


Pour choper une voiture, placez-vous d'abord devant pour la forcer à ralentir. Sinon, sproutch.

évitant d'en perdre la moitié, on n'a jamais l'impression de refaire sans cesse la même chose. On ne peut malheureusement pas en dire autant des missions secondaires qui, si elles apportent de précieux bonus en termes de ressources (caches supplémentaires, munitions, etc.), sont malheureusement aussi ultra-répétitives. Dommage, mais cela ne remet pas pour autant en question mon enthousiasme général. Et après tout, c'était déjà un souci dans GTA...

Ça cartoon

Se promener sur San Esperito procure un sentiment d'immersion jouissif, peut-être encore plus important que dans GTA. Probablement grâce à une plus grande variété de décors : le climat change, la nuit tombe, le jour se lève, bref l'île vit. Même ses habitants font parfois autre chose que d'errer dans le monde en 3D, sans but autre que d'attester la surpuissance du pathfinding. Il n'est pas rare d'assister à quelques échauffourées spontanées entre forces de l'ordre et trafiquants et mieux vaut alors prendre soin de ne pas se manger bêtement une balle perdue ou de se faire tendrement aplatir par une jeep. Gros bémol : les animations des personnages, et surtout celles du héros, font pitié. J'ignore si le faire cavaler comme un héros de cartoon était un choix voué à renforcer le côté « second degré » du titre ou si c'est juste de l'incompétence, mais dans un cas comme dans l'autre, c'est plutôt raté. Et le reste de ses mouvements est un peu dans le même registre. On aurait vraiment aimé avoir la souplesse d'un Max Payne, mais bon... On finit par s'y faire et quand on commence à prendre conscience des performances de Superman dont le héros est capable, on oublie vite ces petits détails.



Les flèches rouges au fond indiquent votre point de destination. Pratique pour les mecs comme moi qui n'ont aucun sens de l'orientation.

Bond, James Bond...

C'est qu'il est balèze, Rico Rodriguez (et en plus, ça rime). Non seulement il peut cavaler comme Bugs Bunny sans se payer la honte, mais en plus, il peut faire des sauts qui défient les lois de la gravité sans se faire mal ou déplier et replier son parachute en plein vol, comme bon lui semble. Si le tabac était encore politiquement correct, je suis certain qu'il ferait tout ça en s'en grillant une. Et je ne vous parle même pas des cascades : descendre en parachute au-dessus d'un véhicule, s'y accrocher à l'aide d'un lance-grappin, pour ensuite se poser sur le toit et faire sortir manu militari le pilote de son engin, ce sont des trucs qu'on n'a pas la chance de voir tous les jours. Oui, c'est énorme. Just Cause use et abuse de cette surenchère dans tous les domaines : les acrobaties improbables s'enchaînent, les caricatures défilent, les ennemis « respawnent » par dizaines pour entretenir le rythme... En dehors des briefings ou des longues balades en voiture volée qui nous font traverser l'île de part en part, on n'a jamais vraiment le temps de souffler. Et ça, moi j'aime.

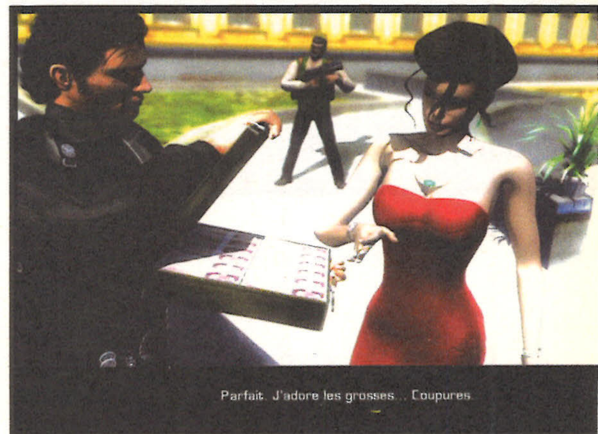
Et ce n'est pas tout

Oh, j'allais oublier de vous dire qu'en plus, l'ami Rico dispose, bien entendu, d'un arsenal sans cesse grandissant. Et il en va de même pour les véhicules. D'ailleurs, en dehors du traditionnel « grand theft auto », vous pourrez également réquisitionner des véhicules directement par hélicoptère pour peu que vous soyez dans une zone accessible : avion, bateau, moto, hélico sont ainsi livrés clé en main directement devant ce bon Rico. Bref, comme on le voit, Just Cause est émaillé de petites idées sympas qui servent un gameplay certes « déjà vu », mais toujours aussi redoutable. La série (puisqu'un deuxième opus est déjà en préparation) a donc l'étoffe d'un grand « GTA-like », mais souffre encore malheureusement de quelques petites fautes de débutant qui font tache. Il n'en demeure pas moins un excellent défouloir, bien rythmé, avec un scénario classique, mais efficace et surtout, une aire de jeux incroyable. Si c'est comme ça dans la vraie vie, moi je m'inscris à la CIA dès demain.

Faskil

Un peu de technique

Très à l'aise sur une config moyenne (mon PC du taf), Just Cause devrait donc tourner sans mal sur n'importe quelle config « gamer » qui se respecte. Au prix sans doute de quelques détails graphiques en moins, mais quand on est fan de GTA, ce n'est pas vraiment à ça qu'on fait gaffe.



LOL.



En Deux Mots

Clone réussi des derniers GTA, Just Cause a pour lui l'avantage d'un background original, d'un terrain de jeu gigantesque et d'un moteur 3D plus joli que son mentor. Le jeu est fun, prenant et globalement pas trop mal réalisé. Mais il souffre encore de quelques erreurs de jeunesse qui empêchent Avalanche de détrôner Rockstar. Ce sera sans doute pour Just Cause 2.

- + L'île est gigantesque
- + Moteur 3D qui envoie du beau shader
- + Cascades démentes
- − Le rendu des persos fait pitié
- − Missions secondaires un peu répétitives
- − Quelques légers problèmes techniques

Note	
Technique	6
Artistique	7
Intérêt	7



bien qu'on y distingue des mecs en costard qui balancent dix « f*** » par réplique, des flingues dégainés pour un rien et un peu (hum) d'hémoglobine, aucune grosse scène de gunfight n'est à recenser dans le film Reservoir Dogs. Quelques points du scénario à peine évoqués laissent à penser que du « charclage », y'en a eu plein, mais hors caméra. L'adaptation vous propose de faire la lumière sur ces moments occultés, en vivant les péripéties musclées des différents « Misters » après le braquage de la bijouterie - complètement foiré - jusqu'à leur arrivée à l'entrepôt. En gros, si vous souhaitez savoir où Pink a planqué les diamants, il faudra vous coltiner une alternance de phases à la Max Payne et de courses-poursuites à contresens rigolotes, sans plus.

Le flic que vous visez semble tout frais et vigoureux. Un futur otage.



LE PREMIER FILM DE QUENTIN TARANTINO, C'EST 1 H 36 DE DIALOGUES DANS UN ENTREPÔT POUR À PEINE TROIS MINUTES PLUS REMUANTES. DIFFICILE À ADAPTER EN JEU D'ACTION ? MEUH NON.

Réservoir Dogs

MOTHER-F# !@?ING ACTION GAME, MAN !

Fais voir ton oreille

Buter tout le monde comme un bon psychopathe ou la jouer professionnel sans verser une goutte de sang : voilà le choix laissé par les séquences à la troisième personne. La première solution se révèle bien trash, moins classe, mais aussi moins laborieuse. Pour avancer sans faire de victimes ni prendre une bastos, un seul processus : trimballer un otage, sommer les agents rencontrés de lâcher leur arme, mettre une pêche à l'otage pour que les plus réticents obéissent, les faire s'agenouiller près d'un mur, piocher un nouvel otage parce que l'actuel a trop souffert, puis avancer jusqu'à la prochaine embuscade. Ceci remplira une jauge d'adrénaline servant soit à déclencher un bullet-time, soit à dézinguer votre prisonnier avec cruauté et coller la frousse aux flics. Sympa au début, mais rapidement redondant, d'autant plus que la réalisation n'a rien d'éclatant, ce titre est sauvé par l'univers dont il est tiré. La bande-son fantastique, les voix (dont celle de Michael Madsen, le seul à avoir prêté son timbre et son image pour le jeu) et l'éclairage apporté sur l'histoire de cette œuvre suffisent pour qu'on ait envie de continuer. Pas longtemps cela dit, en quatre heures ce sera expédié. Juste ce qu'il faut pour vous motiver à visionner le DVD une énième fois. Chouette.

Plume


PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo gérant le T&L
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Volatile Games/Grande-Bretagne
TEXTE en français ET VOIX en anglais



« O.K. mec, tu as tué l'otage, t'es un ouf-malade, on lâche nos armes au lieu de te flinguer. »

Ramener Mister Orange à l'entrepôt, c'est possible, ça prend deux minutes.



Un peu de technique

Voici un titre qui a été développé pour que même les possesseurs de bécanes âgées puissent s'y essayer. Pas joli et donc peu gourmand, il faudra juste que vous fassiez gaffe à la mise à jour de vos drivers sous peine de reboots incessants. Je sais de quoi je parle.

En Deux Mots

Les fans trouveront là un complément sympathique au film. C'est à peu près tout puisqu'à part cette ambiance assez choquante bien retranscrite, la réalisation comme le gameplay restent bancals.

+ L'ambiance du film, crédible
+ Redécouverte du scénario
− Ni beau, ni passionnant
− Bouclé rapidement

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

POUR 2 ANS ET RECEVEZ EN CADEAU UN JEU PC SURPRISE *!

joystick

S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl
RPG, action, aventure : tous les atomes d'un grand jeu



soit 50% de réduction

*jeu PC surprise, dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PM85

☐ **OUI,** je m'abonne à **JOYSTICK** pour **2 AN/22 N^{os}** + **un jeu PC surprise en cadeau** au prix de **72 €** au lieu de **143 €*** soit 50% de réduction.

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.

Nom* : ______

Prénom* : ______

Société : ______

Adresse* : ______

Code Postal* : ______ Ville* : ______

e-mail* : ______

Téléphone* : ______

Téléphone portable* : ______

Date de Naissance* : ______ * Champs obligatoires

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postalà l'ordre de **Future**

❑ CB n° ______

Expire le : ______ (validité 2 mois) Cryptogramme ______

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Délai de livraison 4 à 6 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.





Parfois, des bateaux vous pourchassent pendant des heures rien que pour vous demander de les épargner en échange d'or. Bizarre.

AH COMBIEN DE MARINS, COMBIEN DE CAPITAINES VIRTUELS ONT ATTENDU UNE SUITE AU FAMEUX PIRATES! DE MONSIEUR SID. PAS UN REMAKE, UN VRAI NOUVEAU JEU. APPAREMMENT, LA MODE REVIENT, À COMMENCER PAR CARRIBEAN TALES.

Age of Pirates
UN PEU BATEAU
Carribean Tales



Cet Age of Pirates n'est pas le premier coup de canon des développeurs russes Akella. En 2003 sortait le plutôt bon Pirates des Caraïbes, un Sea Dog 2 non officiel. Ouais, c'est un peu le bordel, mais le jeu reste le même. Le joueur prend le contrôle du capitaine Blaze (ou de Beatrice, son homologue féminin) et devra devenir riche et célèbre, en élucidant le mystère du bout de carte reçue en début de partie. Entre les différents navires, la partie jeu de rôle du héros et de ses officiers, les combats tactiques en mer, les abordages, la gestion du personnel... On ne peut pas dire qu'on s'ennuie avec Age of Pirates. Commerce, transport, contrebande, chasse aux primes, piraterie, esclavagisme, services rendus aux nations... À vous de choisir la façon dont vous sillonnerez ce bout de mer des Caraïbes du XVIIe siècle.

Scotty, téléportation !

Pour vraiment accrocher, il faut être du genre à répéter inlassablement les mêmes actions pendant des heures et des heures. Il faut rêver de monter sa propre flotte de galions, accueillir chaque petit gain d'expérience avec fierté, accepter les injustices de cette époque et supporter les écrans de chargement. Comme le jeu est hyper complet, c'est presque le paradis pour les fans de gameplay contemplatif. Même en vitesse rapide, c'est lent ! Il y a bien des raccourcis pour se téléporter directement vers l'endroit désiré, mais si ce système est parfait pour passer de magasin en magasin durant un séjour en ville, il l'est carrément moins en combat naval. En effet, l'ordinateur comprend parfaitement que vous ne vouliez pas faire les manœuvres d'approche pendant des heures contre le vent et à 0,2 nœud. En revanche, il a du mal à saisir que vous ne souhaitez pas débarquer soudainement sur le flanc droit du navire ennemi, celui avec la jolie collection de canons prêts à tirer. L'ennui ou la mort, voilà un choix délicat.




TOUT PUBLIC

16 INTERNET

LOCAL 16 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Playlogic International NV
DÉVELOPPEUR Akella Studios/Russie
TEXTE ET VOIX en français

Sabordage !

Ces petits soucis, je sais bien que de nombreux joueurs qui aiment se faire fouetter par les embruns les supporteront stoïquement, le regard sombre tourné vers le large. Ils risquent néanmoins de grincer des dents et de pousser quelques « Arrrhhh » rageurs face aux fréquents crashs du jeu, aux divers bugs, aux contrôles douteux et au moteur graphique vieillissant. C'est pas laid, mais ça pourrait être nettement mieux. Le pire problème se situe au niveau des abordages et des combats à l'épée, complètement foirés. Ces phases deviennent une corvée heureusement vite effectuée... Tout de même, ça plombe bien l'ambiance.

Fumble

Capture de drapeau noir

Un mode multi permet à 16 joueurs de s'envoyer par le fond sur le net ou en LAN, ce qui est plutôt cool. Dommage que personne n'y jouera jamais.



Mais que fait George Clooney ?

Un peu de technique

Le moteur graphique d'Age of Pirates n'ayant pas tellement évolué depuis 2003, on ne peut pas dire qu'il demande une bête de course. Attendez-vous à galérer avec la reconfiguration des touches, à souffrir des bugs audio et à sauvegarder souvent à cause des plantages inopinés. Mais à part ça, ça tourne bien en rajoutant un peu de Ram à la config mini.

En Deux Mots

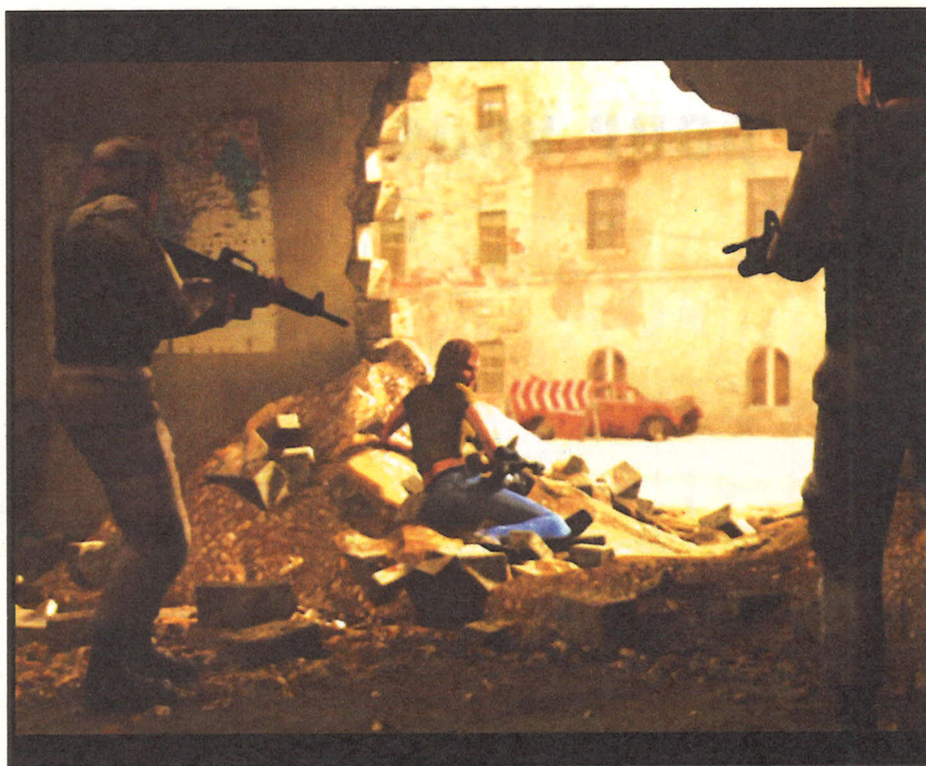
AGE OF PIRATES EST AMBITIEUX, MAÎTRISÉ SUR CERTAINS POINTS, RATÉ SUR D'AUTRES. AKELLA A FAIT DES EFFORTS AU NIVEAU DE L'INTERFACE, MAIS LA RÉALISATION FINALE N'EST PAS À LA HAUTEUR... SAUF POUR LES ACCROCS DU GENRE, BIEN SÛR.

+ Les combats navals
+ Très complet
- Escrime nullissime
- Même jeu qu'il y a trois ans

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Tous les généraux vous le diront : depuis que les médias s'en mêlent, la guerre est devenue un enfer. Fini le joli temps où on pouvait se massacrer librement ! Depuis que l'œil électronique des caméras scrute les champs de bataille, rien n'est plus comme avant… Au lieu de simplement tout péter, maintenant il faut faire semblant de minimiser les « dommages collatéraux ». Déployer des armes moins mortelles. Soigner son image. Tout ça, c'est à cause des journalistes. Vous savez bien, les types avec des micros qui sont tout le temps en train de critiquer, de poser des questions idiotes, qui chouinent quand ils se font tuer par une balle perdue… Quand ces gêneurs de photographes sont là, plus moyen de bombarder des villages au napalm ou de supprimer des prisonniers encombrants. Alors que, pleins de courage et d'esprit de sacrifice, les guerriers consacrent leurs vies à mettre fin à celles des autres, les « droits-de-l'hommistes » viennent se mêler de choses nobles qu'ils ne comprennent pas. Combien de belles et bonnes guerres ont été gâchées parce que les civils refusent de regarder ailleurs et se sentent responsables des destructions que leur armée commet en leur nom ? Encore une fois, la faute des médias. À cause de ces irresponsables, un jour il n'y aura plus personne qui voudra faire la guerre… C'est bien triste.

Non les gars, c'est interdit de fusiller les journalistes.



Joint Task Force

S H O C K & A W E

DÉSOLÉ LES GARS, JOINT TASK FORCE N'A AUCUN RAPPORT AVEC LE CANNABIS : C'EST UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL DANS LEQUEL DES GENTILS MILITAIRES TUENT DES VILAINS TERRORISTES. ALLEZ, JE SAIS BIEN QUE VOUS ÊTES DÉÇUS, MAIS VOUS SAVEZ C'EST INTÉRESSANT QUAND MÊME…

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

Config minimum CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Vivendi Universal Games
Développeur Most Wanted Entertainment/Hongrie
Texte et voix Anglais sur la version testée

Un peu de technique

Les maps de Joint Task Force étant plutôt vastes, mieux vaut prévoir un PC assez costaud pour espérer tenir le coup. Avec un bon processeur (pour le moteur physique) et une carte vidéo 256 Mo, ça devrait faire l'affaire.

La guerre des images

Émus par le désarroi ressenti par tous ces braves militaires quotidiennement trahis par les méchants journalistes, les développeurs hongrois de MWE ont décidé de faire quelque chose. Comme la plupart d'entre eux avait bossé sur le premier Codename Panzers, ils ont créé Joint Task Force, un STR dans lequel les reporters sont des ennemis plus dangereux que les poseurs de bombes. Ah, si seulement on pouvait leur tirer dessus ! L'action se déroule en 2008 et le monde libre compte sur vous pour gagner la guerre contre la Terreur. On vous trimballe sans relâche de la Somalie aux Balkans, de l'Afghanistan à la Colombie. En tant que soldat d'élite, votre job consiste surtout à tuer des gens quand vos supérieurs vous l'ordonnent. Mais il n'y a pas que des missions agréables : parfois on vous demande aussi d'évacuer des réfugiés, d'escorter des convois de la Croix-Rouge ou de protéger ces gros FINULs de casques bleus. Dur métier. C'est dans ces moments-là que la présence de la presse peut s'avérer gênante : vous croiserez parfois des caméras sur le terrain. Si vous cafouillez lamentablement et que le sauvetage prévu tourne au bain de sang, en direct à la télé, vos chefs vont vous tirer les oreilles. Les niveaux sont souvent assez vastes, avec plusieurs routes possibles et de nombreux objectifs secondaires. Même si la trame principale est complètement linéaire, on a un poil plus de liberté de mouvement que d'habitude.



Régulièrement, des flashs de news suivent vos derniers exploits.



J'approche d'un aéroport ? Hop, un tank ennemi qui tombe du ciel !

Chaque détail compte

Si JTF reste un clone de Codename Panzer, le système de combat est cependant très précis et mortel. Vous n'avez que très peu de moyens et les rafales de mitrailleuses lourdes fauchent vos fantassins à une vitesse affolante. Il serait très exagéré de dire que JTF est une simulation, mais vous devez vraiment progresser méthodiquement pour ne pas vous faire décimer. En plus de leurs fusils, vos soldats trimballent des lance-grenades, des pains de C4 et autres RPG-7. Mais si vous avez le malheur de tomber à court de roquettes et que vous rencontrez un blindé léger, vous serez déchiqueté en trois secondes par des rafales d'obus de 30 mm. Heureusement, le jeu gère assez bien les lignes de vue, les angles morts et les fumigènes. Du coup, on arrive parfois à sauver sa peau en rampant discrètement dans les hautes herbes ou en abritant ses hommes derrière un repli de terrain. Mais bien souvent on est obligé de relancer la sauvegarde précédente. Pour ne rien arranger, des scripts arbitraires et imprévisibles viennent fréquemment vous pourrir la vie, par exemple quand le scénariste mesquin décide sans prévenir d'héliporter des tanks ennemis sur vos arrières. Détail intéressant, les bidasses qui parviennent malgré tout à survivre à une mission peuvent conserver leurs points d'expérience et vous accompagner dans la suivante. Un troufion de base peut ainsi peu à peu se transformer en super héros et débloquer de nouvelles compétences.



Comme d'hab', les combats de chars se déroulent à moins de cinq mètres.



J'ai pris un objectif ? Zouf, un blindé qui débarque dans mon dos !



La présence d'un leader peut apporter des bonus de combat à vos hommes.

En chantier

Malheureusement, sur le plan technique le tableau est moins positif. L'animation saccade pas mal et le jeu semble trop gourmand, alors que les graphismes sont loin d'un Company of Heroes. Ces problèmes sont peut-être liés à notre version de test, une bêta mal dégrossie. Il n'a malheureusement pas été possible d'obtenir une copie plus récente… Du coup les plantages sont très nombreux et il nous manque pas mal d'éléments artistiques, comme des voix digits ou certaines cinématiques. Forcément, on lui met donc une sale note technique, au pauvre JTF, mais en principe tout ça devrait être corrigé dans la version commerciale. En principe. Ce serait bien aussi de réparer l'I.A. et le pathfinding, parce que les tanks qui se bloquent sans raison et les jeeps incapables d'avancer en ligne droite, dans un jeu où on se fait détruire aussi facilement, c'est plutôt agaçant. Hélas de ce côté-là je n'ai pas beaucoup d'espoir.

Atomic

En Deux Mots

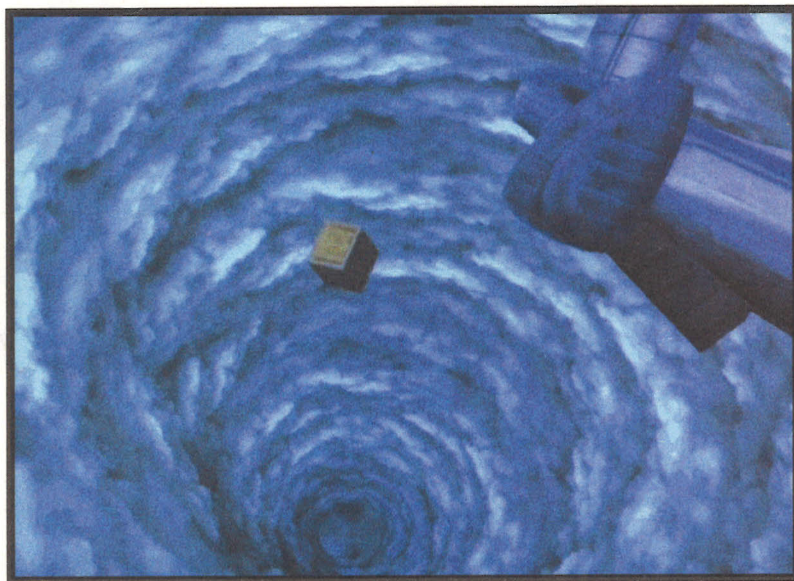
JTF exploite plutôt bien l'atmosphère des conflits modernes et il réussit à apporter quelques éléments tactiques qui le placent au-dessus de la moyenne des STR. Hélas, le jeu s'avère souvent frustrant : chaque faux-pas est sévèrement sanctionné, ce qui incite à avancer à coups de quicksave. Il y a de bonnes idées, mais ça ne vaut pas Act of War.

- + Cartes très grandes avec objectifs multiples.
- + Système de combat détaillé.
- − I.A. et pathfinding
- − Progression fastidieuse

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Paraworld

AGE OF JURASSIC EMPIRE



Allez hop, on y va ! En route pour l'aventure !



Lui, il va falloir lui donner beaucoup de coups de canif pour le tuer.



VOUS VOUS SOUVENEZ DES COMBATS ENTRE FANTASSINS ET OLIPHANTS GÉANTS À LA FIN DU SEIGNEUR DES ANNEAUX VERSION PETER JACKSON ? EH BIEN, LES DÉVELOPPEURS DE CHEZ SUNFLOWERS ONT TROUVÉ L'IMAGE TELLEMENT COOL QU'ILS ONT DÉCIDÉ D'EN FAIRE UN JEU DE STRATÉGIE.

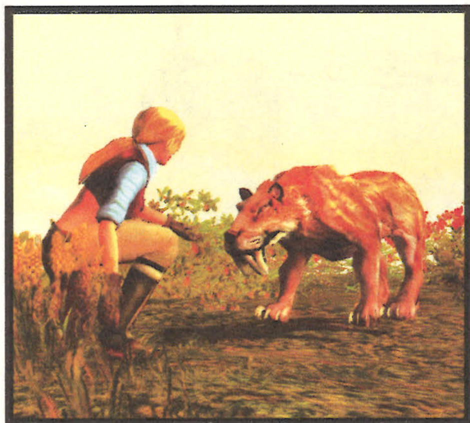
TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
DÉVELOPPEUR Sunflowers SEK / Allemagne
TEXTE ET VOIX en français



Les mammouths lance-pieux sont très efficaces pour bombarder les défenses fixes.

Je ne savais rien de Paraworld avant de lancer le jeu, c'est pourquoi j'ai été quelque peu surpris par son scénario. Louvoyant entre le gros plagiat et le simplement débile, l'histoire démarre très fort : un milliardaire excentrique décide d'envoyer une paléontologue, un astrophysicien et un géologue sur une île secrète peuplée de dinosaures. C'est bizarre, ça me rappelle quelque chose… Nos trois héros se rendent donc sur place en avion, mais comme il n'y a pas de piste d'atterrissage, on les fourre dans une grosse caisse en bois et on les parachute au milieu d'un cyclone. Bizarrement, ils survivent au largage et découvrent un bien étrange village nommé « Viking Park » (avec le logo bariolé sur le portail et tout). L'endroit est peuplé d'ouvriers vêtus de peaux de bêtes, qui ramassent des fruits, coupent du bois et déterrent des cailloux. O.K., les méthodes préhistoriques c'est plus écolo, n'empêche que personnellement pour construire un parc à thème, j'utiliserais plutôt des grues et des pelleteuses. Là, les charpentiers passent la moitié de la journée à fouiller le sol avec leurs ongles sales à la recherche de racines, la productivité en prend un coup. Plus embêtant encore, ils se font régulièrement dévorer par des monstres géants. Heureusement, puisque vous êtes là, vous allez pouvoir leur donner un coup de main : hop, nos trois scientifiques s'arment d'arcs, d'épées et de fouets et massacrent promptement la faune en délire. Ensuite, Viking Park est attaqué par une bande de nordiques, des chevelus avec des grosses barbes et des casques cornus. Sans se démonter, notre valeureux trio d'universitaires trucide tous les agresseurs, puis forme une milice d'archers et de lanceurs de javelots et s'en va détruire la menace scandinave. Après avoir rasé leur camp et exterminé toute la population, les gentils célèbrent leur victoire au milieu des maisons en flammes des « barbares ».



Regardez les amis, j'apprivoise un tigre à dents de sabre !



J'ai toujours un peu honte quand je vois mes hommes taper sur des maisons avec leurs épées...

Un monde parallèle déroutant

Les objectifs de mission sont déjà étonnants, mais les nombreuses cinématiques qui parsèment l'aventure sont encore plus bizarroïdes : visiblement écrites pour un public très jeune, elles sont du niveau des plus mauvais Disney. Les dialogues entre les caricatures de personnages sonnent d'autant plus faux qu'il s'agit sans doute d'une traduction bâtarde de mauvais anglais adapté de l'allemand. Malgré les efforts des doubleurs, le résultat est assez comique : des discussions souvent incohérentes, des réponses qui n'ont pas de rapport avec les questions, etc. Pour des enfants, ça peut encore passer, mais difficile pour un adulte de prendre l'intrigue au sérieux. Dommage. Le jeu en lui-même est un clone d'Age of Empire. Le principe commence à être connu depuis le temps et le système est bien rodé : la construction des villes et la gestion des paysans sont rapides et intuitives. Les combats sont basés sur l'éternelle solution de facilité, la combinaison pierre-feuille-ciseau (archer-cavalier-lancier). En théorie, vous devez gérer l'expérience de vos troupes et vous disposez de quelques pouvoirs spéciaux à déclencher à bon escient... En pratique, le résultat est comme d'habitude : on fait un gros paquet en mélangeant tout et on laisse l'I.A. se débrouiller 99 % du temps. Visuellement, le jeu a parfois un fort parfum de Warcraft 2 (l'architecture orc, les batailles navales entre gros bateaux et tortues géantes...), mais avec un moteur graphique moderne bien sûr. Les paysages sont très mignons et le cycle jour/nuit est une réussite : les lumières des bâtiments s'allument, la palette de couleur évolue... Je me suis surpris à trouver ça plutôt agréable, bucolique. Ensuite j'ai réuni mon armée et j'ai brûlé une autre ville ennemie.



Comme d'hab', les batailles navales sont un peu pourries.

La victoire en baillant

Un des côtés sympathiques de Paraworld, c'est l'omniprésence des dinosaures. Ils servent de monture rapide aux éclaireurs, tractent des chariots bourrés d'archers, sont utilisés comme machines de siège pour abattre les fortifications... Les plus balèzes, véritables armes de destruction massive, se déchaînent contre les villes ennemies façon Godzilla. Le seul ennui c'est que les sauriens géants, ça intéresse surtout quand on a dix ans, moi perso ça fait un moment que je ne me demande plus qui c'est le plus fort entre le T-Rex et le triceratops. Malgré tout c'est plutôt fun de regarder un mammouth de guerre démonter des murailles avec l'énorme baliste installée sur son dos, ou de mater les stégosaures qui réduisent les civils en pulpe en les fouettant avec leurs queues hérissées de pointes d'acier. Bien sûr, tout ça c'est essentiellement cosmétique : la mécanique du gameplay est tout à fait standard, seule l'apparence change. Mais si vous avez conservé un peu de votre âme d'enfant, si vous appréciez les gros lézards et l'atmosphère décalée de Paraworld, et surtout si vous n'êtes pas encore lassé de rejouer toujours aux mêmes photocopies de STR depuis plus de dix ans, alors vous pouvez vous laisser tenter.

Atomic



Un peu de technique

Techniquement, si on apprécie la finesse des détails, on regrette quand même le manque de liberté de la caméra, le framerate trop bas et le nombre réduit d'unités à l'écran. Les « armées » de vingt combattants seulement, à force ça gave un peu. Paraworld étant plutôt gourmand, prévoyez quand même un bon processeur, 1 Go de RAM et si possible une carte graphique 256 Mo.



En Deux Mots

CE « MONDE PARALLÈLE » EST EN FAIT AGE OF EMPIRE AVEC DES DINOSAURES ET UN SCÉNARIO LOUFOQUE. ASSEZ BIEN FOUTU, PLUTÔT JOLI, MAIS TERRIBLEMENT CONVENTIONNEL DANS SON GAMEPLAY. SI VOUS DÉCOUVREZ LE GENRE, NE VOUS GÊNEZ PAS. DANS LE CAS CONTRAIRE...

- \+ Atmosphère zarbi mais amusante
- \+ Graphiquement réussi
- − Sous la peinture, c'est comme d'habitude

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

Ship Simulator 2006

COUP DE BARRE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Lighthouse Interactive
DÉVELOPPEUR VSTEP/Pays-Bas **TEXTE** en français **ET VOIX** aucune

SHIP SIMULATOR EST-IL LE FLIGHT SIMULATOR DES MERS OU UNE VULGAIRE ADAPTATION DE L'HOMME DE PICARDIE ? LA RÉPONSE NE FAIT AUCUN DOUTE…

J'aime bien la mer, celle qu'on voit danser le long des golfes clairs. Mais la mer n'apprécie que modérément ma présence. Elle prend un malin plaisir à me balancer de bâbord à tribord pour que je vide mon estomac et que je remplisse par la même occasion celui des poissons. Avant d'entamer le test de Ship Simulator 2006, j'avais pris mes précautions et acheter un stock de Cocculine contre le mal de mer. Mais je n'en ai pas eu besoin. Ce jeu, qui permet de barrer dans les ports de Hambourg et Rotterdam et aux larges de New York et des îles Thai Phi Phi, est en effet aussi calme que Cyd face à une horde de trolls, d'orcs et d'elfes noirs. Aucune vague, aucun remous… Pas même une ondulation due à un ricochet ! On croirait à une adaptation de L'homme de Picardie, cette vieille série des années 60 qui se déroulait sur une péniche. En tout cas, les 40 missions proposées sont aussi trépidantes. En fait, seules les courses de hors-bord et les missions de sauvetage comportent un réel intérêt. Et encore, il reste minime. À part ça, se retrouver à la barre d'un porte-conteneurs de 17 000 tonnes, ça n'a rien de très excitant. Surtout quand il faut parcourir des milles et des milles à la vitesse de 8 km/h. Si seulement il s'agissait d'un simulateur pointu, du Flight Simulator des mers… Mais on en est loin. Les commandes sont simplistes : mise en route des moteurs, commande de la barre et basta ! C'est d'autant plus dommage que la texture de la flotte est superbe, et la modélisation, convaincante. Pour cela, vous devrez toutefois posséder une bête de guerre. Si la configuration minimum est annoncée à 2 GHz, 256 Mo de Ram et une carte vidéo de 64 Mo, mieux vaut avoir sous le capot 3 GHz et 1 Go de Ram… Gloups !



Socratès



Un conseil : pour sauver un homme de la noyade, évitez le percuter à pleine vitesse !



Les courses de hors-bord permettent de réaliser quelques sauts. Waaaoouhhh !

+ Réalisation propre − Très gourmand ! − Sans aucun intérêt

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	2	2

FC Manager 2007

ENTRAÎNEUR DE LIGUE 2

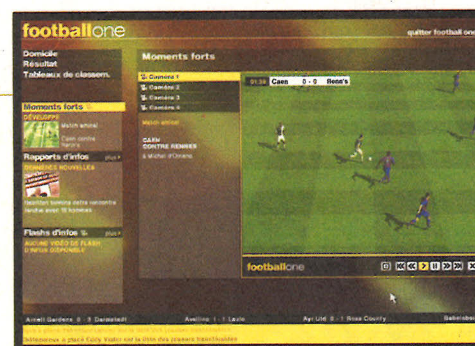
LA BATAILLE ANNUELLE DES MANAGERS FOOTBALLISTIQUES EST OUVERTE. CODEMASTERS TIRE LE PREMIER AVEC UN PRODUIT QUI AURA DU MAL À RÉSISTER AU PRESSING…

+ Les vrais effectifs + Les résumés des matches façon Équipe TV
− Pas convaincant dans la partie gestion/stratégie

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	6	4

CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Codemasters
DÉVELOPPEUR Codemasters/Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX en français

Dans le genre gestion de foot, je vais l'avouer, je suis un fou furieux intégriste. Il y a le grand et vénéré Football Manager (ex Championship Manager) et puis c'est tout. Je sais c'est un peu réducteur, mais c'est un fait : la concurrence souffre. Pourtant, il est sympathique ce FC Manager 2007 avec ses jolis menus colorés, ses interfaces très fashion, ses matches en 3D, bref tout ce qu'il faut pour plaire sur… console. Le titre est avant tout développé pour la Xbox 360 et ça se sent. Ce n'est pas très ergonomique pour le joueur PC. Les options de jeu sont assez nombreuses et vous pourrez aussi bien microgérer l'entraînement que construire de nouvelles tribunes dans votre stade. Mais à chaque fois, on a l'impression de survoler le concept. Au niveau foot en lui-même, on peut souligner la présence des vrais effectifs de Ligue 1 et Ligue 2. C'est agréable et tout à fait à jour côté transferts, mais question base de données on reste loin de la référence. C'est relativement succinct et surtout peu clair. On peut se foutre autant qu'on veut du côté « FC Excel » de Football Manager, on a toujours pas trouvé mieux que des chiffres et des tableaux tout cons pour afficher des statistiques. Même combat pour la diffusion des rencontres. La 3D est jolie, mais on zappe très vite les matches. C'est très lent en vitesse normale et on ne voit rien en mode rapide. Et malgré les raccourcis pour donner des ordres en direct, on se sent absolument inutile. Bref, ça brille, c'est simple, parfait pour initier votre petit cousin au genre, mais si vous êtes un tant soit peu connaisseur passez votre chemin.



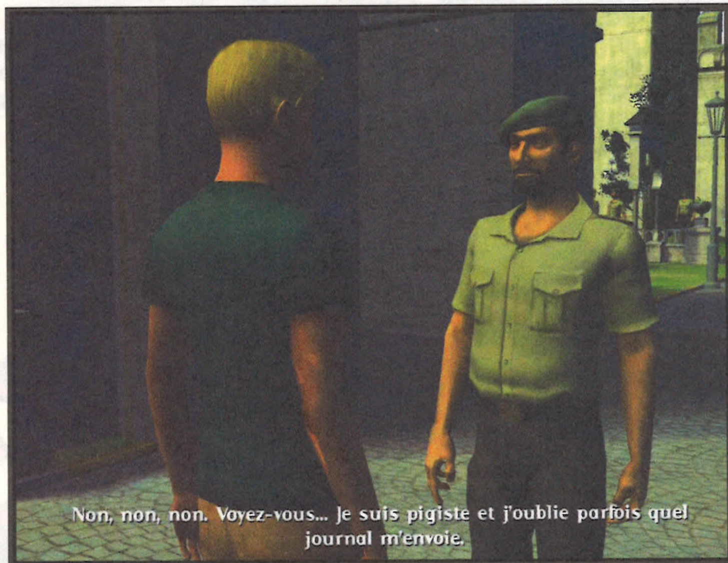
Football One, la chaine d'infos façon Web TV, vous fait un résumé des matches.

Nedd

Les chevaliers de Baphomet

POINT & CLICK, SAUCE ANGLAISE

Les gardiens du temple de Salomon



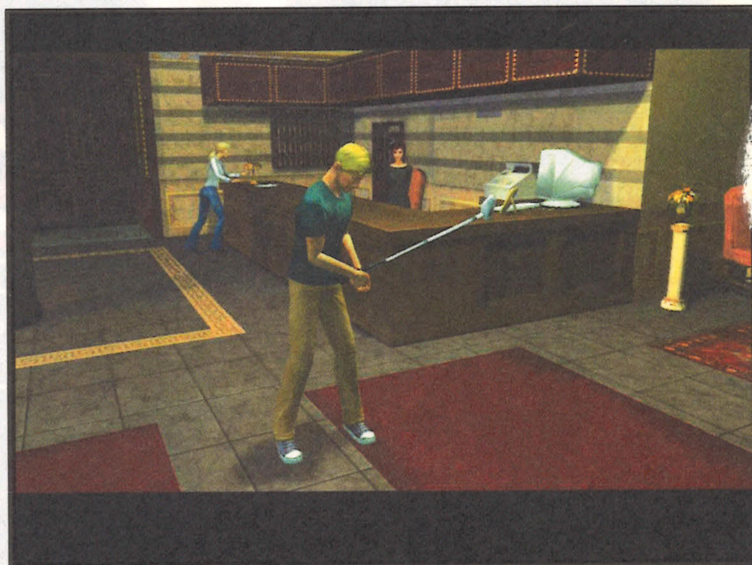
Ah la, la, sacré Fumble !



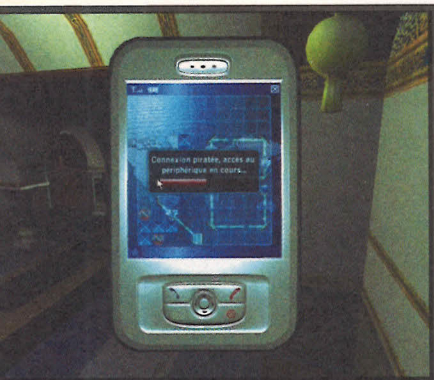
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Revolution Software/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

IL Y A QUELQUES ANNÉES, SANS QU'ON SACHE TROP POURQUOI, LE « POINT & CLICK » A HEURTÉ UN GROS ICEBERG. ET DEPUIS, IL NE CESSE DE SOMBRER DANS UN NAUFRAGE INTERMINABLE, SECOUÉ PARFOIS DE PETITS SOUBRESAUTS PLUS INTÉRESSANTS QUE LES AUTRES. ALORS, CE NOUVEAU BROKEN SWORD : BOUFFÉE D'AIR OU GARGOUILLIS DE NOYÉ ?



Une petite leçon de golf improvisée, rien de tel pour détourner l'attention.

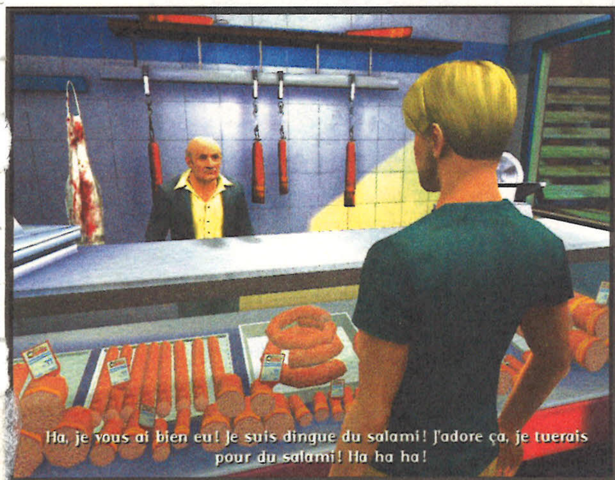


L'un des petits jeux de logique qui parsèment le titre : ici, le piratage de réseau.

Depuis ses dernières mésaventures (contées dans « Le Manuscrit de Voynich »), George Stobbart, le héros de la série, traverse une véritable période de lose. Plus personne ne veut l'employer et le voilà réduit à officier comme agent dans une société de cautionnement. Si vous ignorez de quoi il s'agit, dites-vous que c'est un peu comme bosser à la poste, mais en moins fun. On ne peut donc pas vraiment affirmer que la vie de notre blondinet soit des plus trépidantes. Mais comme la sainte Lose ne fait en général pas les choses à moitié, George ne va pas tarder à se retrouver embarqué, malgré lui, dans une nouvelle aventure. Une jolie blonde débarque dans son bureau, réclamant son aide pour récupérer un précieux manuscrit et le trésor mentionné dans ce dernier. Évidemment, vous connaissez George, il est incapable de dire « non » à une jolie femme, encore moins à de grosses brutes qui tentent de défoncer sa porte pour des raisons probablement pas super amicales. C'est le début d'une folle aventure qui va lui faire, une fois encore, traverser la planète, combiner des objets dans son inventaire et passer une bonne partie de sa vie à marmonner des « je ne peux pas faire ça » en se cognant contre les murs.

Pourquoi faire simple ?

S'il y a bien une chose qu'on doit reconnaître à Charles Cecil (le papa de la saga), c'est d'avoir bien réussi son personnage principal. Une sorte d'Indiana Jones britannique, sans chapeau ni fouet, mais avec un humour et un flegme qui feraient honneur à la Reine mère. Parfois un peu lourdauds, les dialogues sont néanmoins



Parfois, George dit des trucs de psychopathe.

plutôt réussis et l'humour de George est souvent parvenu à m'arracher un sourire. Bon, il est vrai qu'après avoir passé deux heures à tabasser ma souris parce que je ne trouvais pas la soluce, je suis plutôt bon public. On touche là à un des premiers soucis de ce Baphomet IV : il renonce à toute cohérence juste pour le plaisir de rendre les choses plus compliquées. Des fautes de game design évidentes qui se traduisent par des scènes parfois relativement cocasses.

Une bonne petite anecdote

Dans la toute première partie du jeu, vous êtes coincé dans un hôtel. Face à vous, une porte verrouillée par un digicode. De l'autre côté, une personne qui n'avait manifestement pas prévu de rester coincée à l'intérieur. Comment la libérer ? Rien de plus simple, on glisse un morceau de papier et un stylo sous la porte, et coup de bol : la prisonnière connaît le code et s'empresse de vous le griffonner. Hop, on récupère l'info, on ouvre la porte et… on découvre que l'infortunée otage est dans le noir et a les mains attachées. Alors, peut-être qu'elle peut écrire avec le stylo en bouche, mais ça n'est pas précisé dans le scénario. Et moi, des trucs comme ça, dans un jeu où on vous demande de faire preuve de logique, ça me donne envie de tuer des MX Revolution.

Traverser une corniche sur la pointe des pieds, c'est une chose. Le faire avec un flegme britannique en est une autre.



« Je ne peux pas aller par là »

Autre petit souci : la maniabilité. Qu'on joue à la souris, au clavier, ou aux deux, les changements de perspective de la caméra et les déplacements parfois un peu hasardeux du héros perturbent. On peste parce qu'on bute bêtement contre des obstacles du décor ou qu'on cherche parfois pendant plusieurs minutes le paquet de pixels qui nous permettra d'interagir avec un objet (non, il n'est pas toujours juste dessus, c'est bien ça le souci). Bon, ce n'est pas très grave quand on sait qu'on a toute la vie pour explorer chaque coin d'une pièce. Mais dans les séquences où le timing et la vitesse comptent, ça devient vite un truc qui fait

Un peu de technique

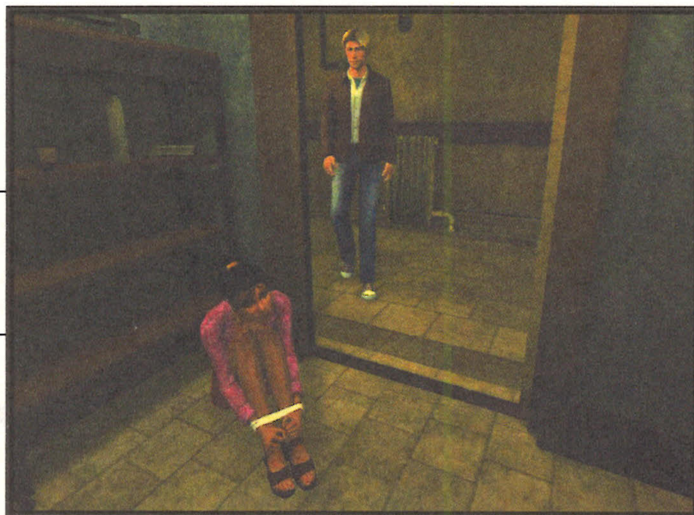
Sur ma config du boulot, un 3 GHz affublé d'une X800 et d'un giga de Ram, le moteur de BS4 avait parfois des poussées de tachycardie désagréables. Espérons qu'il s'agisse juste d'un problème d'optimisation qui sera corrigé dans la version boîte. Sinon, il y a un petit peu d'abus pour du « point & click ».

encore grimper le taux de mortalité de mon mulot. Rien d'insurmontable, cela dit, mais des tas de petits trucs dans ce genre, qui fleurent bon l'amateurisme et qu'on aurait aimé ne plus trouver dix ans après les premiers pas de la série.

Eurêka !

C'est d'autant plus dommage que, en dehors de ces petits défauts, le jeu tient bien la distance. Je l'avoue, j'étais plutôt sceptique quand j'ai commencé à y jouer, la récente fournée de mauvais « point & click » ayant eu raison de mes espoirs. Et pourtant, je me suis rapidement pris le doigt dans l'engrenage, voire le reste de la main, pestant contre les énigmes, me réveillant au beau milieu de la nuit en hurlant « J'AI TROUVÉ » pour me rendre compte, dépité, qu'en fait non, pas du tout. Et puis, on visite du pays, on étoffe sa culture et on découvre, une fois de plus, une foule de récits mystérieux sur les templiers, toujours pratique pour briller après en société ou importuner des amis amateurs de football pendant un match important. D'un point de vue technique, hormis le déplacement du perso qui nécessiterait quelques ajustements (pour un prochain patch, peut-être ?), le moteur 3D est plutôt joli, même s'il semble parfois un peu étrangement à l'étroit. Mais notre version de test n'était probablement pas optimisée. On espère donc que, comme il se doit pour toute sortie en boîte, Baphomet IV recevra d'ici là sa dose d'amphétamines. Au final, un titre qui prolonge la série sans réelle surprise, de quoi ravir les fans et peut-être en attirer de nouveaux. On aurait juste aimé une finition un peu plus soignée.

Faskil



Bon, maintenant je vous libère et vous allez m'expliquer comment vous avez fait pour écrire avec les mains attachées.

En Deux Mots

SANS DOUTE POUR CALMER L'APPÉTIT DES FANS, REVOLUTION PROLONGE LA TRILOGIE INITIALE PAR UN QUATRIÈME OPUS FIDÈLE À LA SÉRIE, MAIS SANS RÉELLE NOUVEAUTÉ. SI LE SCÉNAR' A DE QUOI SÉDUIRE LES FANS DES TEMPLIERS, IL LEUR FAUDRA, POUR EN TIRER TOUTE L'ESSENCE, SURMONTER DES ÉNIGMES PARFOIS VRAIMENT TORDUES ET EN PARFAIRE LA MANIABILITÉ.

- \+ George is back !
- \+ Un chouette scénario pour les amateurs du genre.
- \+ Globalement, un « point & click » d'assez bonne facture.
- − Quelques énigmes incohérentes (et pénibles) (ouh là là, oui).
- − Moteur 3D poussif.
- − Maniabilité pas toujours au top.

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	6

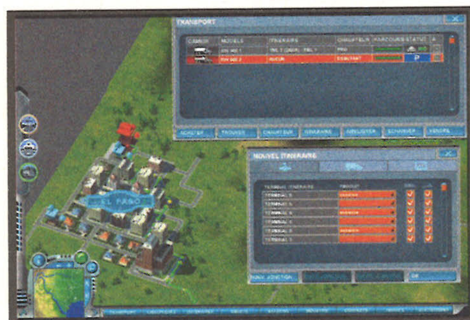
Hard Truck Tycoon

SUR LA ROUTE TOUTE LA SAINTE JOURNÉE

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, GeForce 2, ATI 7500 ou plus **Éditeur** Buka Entertainment
Développeur G5 Software/Russie **Texte** en français **et voix** aucune

« LES ROUTIERS SONT SYMPAS », MARTELAIT MAX MÉNIER DANS LES ANNÉES 80. EH BEN, DEVENEZ LEUR PATRON ET VOUS CHANGEREZ D'AVIS !

J'ai un peu de mal à comprendre l'intérêt de ces jeux dans lequels il faut travailler. Quand il s'agit d'incarner un footballeur ou un tueur à gages, on peut aisément le comprendre, tant ces métiers sont particulièrement fascinants et réservés à une élite (ahem). Mais pourquoi faire des jeux de gestion sur



toutes les professions possibles et imaginables ? Sim Farm, Hotel Giants, Zoo Tycoon… Et pourquoi pas un Joystick Manager qui permettrait d'incarner Caféine, tant qu'on y est ? Dans Hard Truck Tycoon, il faut diriger une société de transport. Signer des contrats avec les clients, acheter des camions ainsi que des remorques, embaucher des chauffeurs, emmener des marchandises d'un entrepôt à un autre… Rien de bien folichon donc, d'autant que Hard Truck Tycoon (contrairement à Transport Giants) se cantonne au transport routier. Vous n'aurez donc ni bateau ni avion ni train… Graphiquement, le jeu ne casse pas des briques. Vue en 3D isométrique, petites bulles d'information, fenêtres sous forme de « pop-up », interface pompée sur les autres titres du genre… Ce manque d'originalité comporte au moins un avantage : la prise en main est très rapide. Mais très vite, le manque de profondeur du titre se fait sentir.



En fonction des marchandises à transporter, vous devrez changer de remorques.

Ainsi, lors des deux campagnes proposées, on ne peut pas démarcher les clients soi-même dans l'espoir de décrocher un nouveau contrat. Et quand un contrat vous est imposé par le meilleur ami de votre tante, vous devez arpenter toute la carte pour savoir où prendre la marchandise, où la livrer… Ce souci d'ergonomie est particulièrement rageant dans un genre où la rigueur est le maître mot. Bref, comparé à Transports Giants et surtout Industry Giants (plus complet, plus riche, plus clair, plus fun…), Hard Truck Tycoon n'a que peu d'intérêt. À moins que vous trouviez les routiers sympas. Et encore…

Socratès

+ Interface très claire – Manque d'originalité – Un air de déjà-vu ?

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	3	3

Bliss Island

JE M'ENNUIE AU BOULOT

LE MOIS DERNIER, ON SE PLAIGNAIT BEAUCOUP DE LA PÉNURIE DE JEUX. APRÈS AVOIR PASSÉ DEUX HEURES SUR BLISS ISLAND, JE LE REGRETTE PRESQUE.

Config minimum CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Codemasters
Développeur PomPom/Grande-Bretagne
Texte en français **et voix** sans



Oh nooooon ! Ma 'tite fleur est attaquée par des pucerons ! Ouiiinnn !

Bonjour les petits enfants ! Aujourd'hui, je suis un Zwooph. Ne me regardez pas comme ça, je vais parfaitement bien, j'essaie juste de m'immerger au mieux dans l'univers de Bliss Island pour en retirer la substantifique moelle. Le Zwooph est un petit animal en peluche qui possède un pouvoir trop rigolo : celui de souffler des nuages avec sa trompe. Le développeur de PomPom possède, lui, manifestement le pouvoir d'aspirer d'autres types de nuages avec la sienne. Mais je m'égare… Revenons donc à notre Zwooph qui, s'ennuyant un peu après la sieste, décide de se défouler avec son appendice souffleur. Enfin, quelque chose de ce genre…

Mais c'est dégueulasse ?

Mais non, voyons. N'oubliez pas que c'est un jeu pour les gosses. Il y a donc des petites fleurs, des fruits qui rigolent et plein d'autres petites bestioles sympathiques. Grâce à ses nuages magiques, Zwooph va devoir réussir plein de mini-jeux pour terrasser l'ennui : faire s'entrechoquer des cailloux de couleur identique, nourrir des gentils monstres de fruits



plein de vitamine C, sauver les pâquerettes d'une terrible invasion de pucerons… Et tout ça, en soufflant sur les objets pour les déplacer. Voilà, ça a l'air mignon sur le papier, mais il faut bien admettre que pour un « vieux » comme moi, au bout du vingtième tableau, une certaine lassitude s'est installée. Bliss Island serait parfait en petit jeu shockwave gratos pour glander au bureau. Mais de là à en faire un truc en Direct3D, dans une boîboîte, même à 20 euros, c'est un peu comme le pouvoir du héros : du vent.

Faskil

+ C'est joli et tout coloré – Gameplay binaire – On se lasse très vite – Même en shockwave, il y a des trucs plus fun

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	5	2



Les têtes au premier poteau montrent comment les défenseurs et gardiens manquent d'initiative.



Ça doit être saoulant de se voir toujours comparé et rabaissé, quels que soient les efforts consentis. Moi, en tout cas, j'aurais du mal à le supporter. C'est pourtant ce traitement que subit FIFA de part de la critique, dont je fais partie, tous les ans. Et cette année, le refrain reste connu… Ce n'est pas que ça m'amuse, loin de là, mais les petits gars d'EA ont beau montrer la meilleure volonté du monde, ils n'arrivent toujours pas à rattraper PES. Et encore, je parle du cinquième paru, il y a un an ! Alors oui, au niveau du gameplay, c'est mieux que FIFA 06. Le ballon colle beaucoup moins sur les contrôles, les défenses sont encore plus tendues à déborder, ce qui oblige à jouer finement en construction, les frappes ont perdu en pêche ce qu'elles ont gagné en réalisme, les animations ont pour la plupart été bien retravaillées. Reste que certaines situations

FIFA 2007

ON S'EN FOOT

LA COUPE DU MONDE EST PASSÉE SI VITE QU'ON EST PRESQUE SURPRIS D'ATTAQUER UNE NOUVELLE SAISON DE FOOTBALL. PREMIER À TIRER, FIFA RESTERA-T-IL ABONNÉ AU POSTE DE REMPLAÇANT QUI LUI COLLE À LA PEAU ?

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français



L'Anglais Peter Crouch exécute la robot-dance quand il marque. C'est aussi ça, l'authenticité. Et la honte pour lui.

redondantes (tirs mous qui rentrent plus facilement qu'une praline, centres super efficaces, rebonds étranges) mettent en évidence une physique de balle et une intelligence artificielle encore trop juste ainsi que le manque de rythme évident des rencontres. Sans oublier qu'il s'agit d'un portage de la version des consoles actuelles et non nextgen… Il faut donc encore supporter le rendu plastique des stars du ballon rond…

Coup de boule ?

L'authenticité et l'exhaustivité ne se retrouvent pas manette en main. Mais question ambiance dans les stades, licences, commentaires (Hervé Mathoux et Paul Le Guen, très bons), rien à redire, c'est même Konami qui devrait prendre des notes. On a aussi droit à une pleine brouette de modes de jeu, comprenant différents championnats, coupes et challenges, un mode Carrière (dans la peau d'un manager) super complet et immersif, et la nouvelle Ligue Interactive. Cette dernière propose un principe étonnant : imaginons que vous supportez le PSG. Aux dates de leurs vraies rencontres, vous les représentez en ligne face à des fans de l'équipe adverse, tout comme d'autres joueurs amoureux de la capitale. La communauté de supporters qui engrangera le plus de victoire pour son club gagnera les trois points au classement de cette ligue. Il faut avouer que ce genre d'initiative fédératrice, c'est classe. De là à faire oublier les lacunes, j'ai un doute…

Plume



En France (comme ailleurs en fait), on est égaux en droit… et en taille. Si, si, regardez.

Un peu de technique

Étant donné qu'il s'agit d'une version loin de la tuerie visuelle annoncée sur Xbox 360, vous comprendrez que ce n'est pas encore cette année qu'un jeu de foot va exploiter une grosse bécane. Par conséquent, voyez à peine plus large que la config minimale pour un confort largement suffisant.

En Deux Mots

Il y a du mieux par rapport à la précédente mouture, indubitablement. Mais comme toujours, ça ne suffit pas pour ne serait-ce qu'effleurer le niveau d'excellence atteint par PES 5.

- + Tout l'enrobage
- + Un paquet de modes intéressants
- − Gameplay et physique de balle perfectibles
- − À quand une version nextgen ?

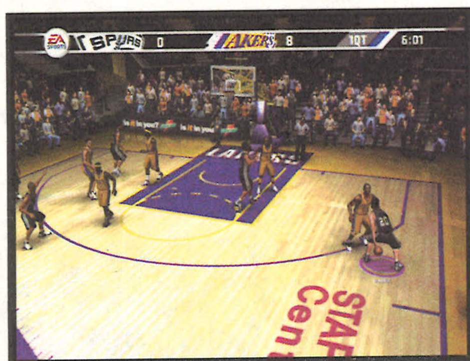
6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

NBA Live 07

SIMULATION DE MAIN AU PANIER

Config minimum CPU 1,3 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Electronic Arts
Développeur EA Sports / Canada **Texte & voix** en français

POURQUOI SE PREND-ON PRESQUE TOUJOURS UNE CLAQUE QUAND ON VEUT METTRE LA MAIN AU PANIER ? ET ICI, CE SONT DES COLOSSES DE DEUX MÈTRES QUI LES DISTRIBUENT…



Le logo sous le joueur indique le type de mouvements auquel vous avez accès.

Jusqu'ici, les jeux de basket comportaient deux avantages. Celui de pouvoir, même lorsque l'on ressemble plus à Jules-Édouard Moustic qu'à Michael Jordan, « claquer » un smash surpuissant. Et celui de ne pas mettre ses neurones en ébullition en apprenant les dizaines de schémas tactiques utilisés par les équipes de la NBA. Enfin, c'était le cas l'année dernière, car NBA Live 07, lui, s'adresse plus que jamais à un public averti. Les mouvements « Freestyle Superstar » ont considérablement compliqué la jouabilité de ce titre, qui s'oriente désormais clairement vers la simulation. Instauré l'année dernière avec l'apparition de quatre types de joueurs bénéficiant d'une panoplie de mouvements spectaculaires, ce système a été élargi à huit catégories : meneur, shooteur, highflyer, marqueur de près, tireur longue distance, stoppeur intérieur ou extérieur, homme fort… Par ailleurs, les plus grandes stars de la NBA répondent parfois à quatre ou cinq critères. Une simple manip' vous permet de passer d'un joueur à l'autre, mais un certain temps d'adaptation est nécessaire avant de pouvoir briller sur les parquets. Le jeu ayant été pensé pour la PS2, mieux vaut également posséder une manette de ce type car le stick analogique droit est indispensable et tous les autres boutons sont utilisés. Lors des phases


Les plus grandes stars de la NBA sont reconnaissables au premier coup d'œil.

offensives par exemple, la distinction est faite entre lay-up, shoot en suspension et smash (trois boutons donc pour tirer). Cela dit, une fois ce gameplay complexe assimilé, le plaisir est vraiment total. La réalisation est irréprochable : animations soignées, graphismes somptueux, commentaires géniaux… Sans oublier un sublime concours de smashes et le mode dynasty qui transforme cette simulation de basket en un véritable jeu de management. Bref, un titre que tous les fans de basket se doivent de posséder !

Socrates

+ Une réalisation sans faille… + Des commentaires parfaits ! − Une jouabilité (trop) complexe

7	9	8
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

NHL 07

DE LA GLACE, IL Y EN A POUR TOUS LES GOÛTS. MAIS CHAQUE ANNÉE, EA NOUS RESSERT CE PARFUM INSIPIDE. DE LA GLACE À L'EAU !

LE MAILLON FAIBLE

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Electronic Arts
Développeur EA Sports/Canada
Texte en français **& voix** en anglais



Il faut vraiment être fan pour regarder un match de hockey à la télé, car le palet fuse si vite sur la glace que l'on a bien du mal à le suivre. Et il faut vraiment être un mordu de ce sport de brutes édentées pour jouer à un jeu comme NHL 07. En effet, cette série ne se renouvelle jamais et ne prend pas soin, contrairement à Madden NFL par exemple, d'expliquer toutes les subtilités de cette discipline. Ne cherchez pas la moindre nouveauté dans cette énième édition, il n'y en a aucune. Ah si, le système de passes a été légèrement remanié, le stick pouvant être utilisé pour transmettre avec précision le palet à un partenaire. Mais pour le reste, par rapport à l'an dernier et aux années précédentes, le jeu est en tout point identique. Dans la forme, tout d'abord. Techniquement, l'évolution est imperceptible à l'œil nu. Alors certes, NHL 07 est graphiquement très soigné, sa jouabilité est particulièrement



instinctive… Et alors ? NHL 06 l'était tout autant ! Sur le fond, rien n'a changé non plus. On y retrouve donc des modes classiques et sans surprise, tels que Dynasty (un mode management manquant cruellement de profondeur) et Free For All (un petit jeu orienté arcade sans grand intérêt). Pourquoi ne pas étoffer le gameplay, comme le fait, depuis deux ans, NBA Live ? Pourquoi ne pas reprendre tout à zéro, à l'image d'un FIFA ? Et pourquoi ne pas ajouter des modes novateurs, comme Madden ? Autant de questions que devraient se poser les développeurs qui, depuis des lustres, se sont reposés sur des lauriers aujourd'hui fanés. Bref, comparé à tous les autres titres de la gamme EA Sports, NHL est sans contestation possible le maillon faible. Alors, comme dirait Laurence Boccolini : « au revoir ! ».

Socrates

+ Des graphismes soignés − Manque de profondeur − Un jeu sans surprise ! − Quoi de neuf, coach ?

7	6	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Quoi de Neuf

par Caféine





Logitech MX Revolution

La MX Revolution se veut un peu l'Aston Martin des mulots pour PC. Une ligne fantastique, une technique de pointe et un prix qui vous calme mieux qu'une douche glacée. Le principal intérêt de ce produit réside dans une molette qui est tout simplement le summum de la technologie actuelle. Je vous passe les sommes indécentes investies dans la recherche pour aboutir à ce petit bijou et préfère vous en expliquer la fonction : la molette en métal enrobée d'un petit ruban en plastique est capable de passer automatiquement d'un mode « roue libre » qui permet de scroller d'une pichenette jusqu'à la fin d'un document Word de 150 pages à un mode cranté classique qui permet de jouer ou faire une recherche plus précise. Selon la vitesse de rotation de la roue, les capteurs de la souris vont décider de passer en mode non cranté ou pas. Évidemment, un contrôle manuel est aussi possible. Si on ne peut pas vraiment parler de révolution, cet ajout est un vrai plus dans l'utilisation de son PC et le mode roue libre vraiment très appréciable. À côté de cela, on retrouve des boutons plus ou moins classiques dont un petit nouveau, latéral, qui ressemble à une molette, mais qui ne peut qu'être incliné dans deux directions et cliqué. Alors le geek fortuné se doit-il de craquer ? Oui et non. Oui, car ce modèle offre une prise en main exemplaire, bien meilleure à mon avis que ce que propose la MX1000. Elle glisse admirablement bien, la réception sans fil fonctionne parfaitement et l'autonomie vous garantit de ne pas tomber en panne sèche bêtement. Non, car les vieux démons de Logitech ont la peau dure : le driver (SetPoint 3.0.101) est une hérésie qui fera fuir tout joueur ou utilisateur de Firefox (par exemple). Pourquoi ? Primo, parce qu'il est impossible d'utiliser le clic de la molette comme un clic « milieu » classique dans les applications quand on utilise la nouvelle fonction de ce produit. Ce clic est assigné au passage manuel « roue libre » ou « mode cranté » et il est même impossible d'utiliser le mode détection automatique en conjonction avec un clic milieu. Carrément stupide. Idem pour le nouveau bouton latéral qui ne peut servir qu'au zoom ou au switch rapide d'application (une sorte de alt-tab). C'est inutile pour la plupart des gens dans les deux cas et les joueurs, même si ce produit ne leur est pas directement destiné, pesteront de ne pouvoir réassigner librement des touches du clavier ou d'autres boutons. Bref, si Logitech maîtrise admirablement son sujet côté hardware, le driver mérite une refonte rapide, surtout si un modèle axé jeu est prévu…

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.fr**
Prix : Environ 100 euros TTC

Saitek Souris Laser GM3200

Moins convaincante que le clavier de la même marque testé ce mois-ci, cette souris devrait pourtant intéresser les Jacky fans de « Need for Speed Most Customize tes gantes wesh wesh » (hein Cyd…). Couleurs criardes, illuminations dans tous les coins, on est loin de la classe d'une



MX Revolution. Plafonnant à 3200 dpi, le capteur de ce mulot rend la bête totalement incontrôlable dès 2400 dpi. Je ne doute pas que certains aliens du FPS puissent en tirer parti, mais c'est loin d'être mon cas. Évidemment, elle est bourrée de boutons programmables et on peut même switcher entre deux configurations à la volée grâce à l'un des boutons en question. Reste qu'elle glisse très mal avec les patins de base, ce qui va justement refroidir la plupart des joueurs, et que la prise en main est loin – très loin – de ce qu'on peut trouver chez la concurrence. J'avoue que j'espérais plus de ce produit après avoir testé l'Eclipse II.

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : **WWW.SAITEK.COM/FR**
PRIX : ENVIRON 60 EUROS TTC

Logitech casque antibruit



Ce produit change un peu des classiques de Logitech : ce casque fermé antibruit est en effet surtout destiné aux grands voyageurs dévoreurs de musique. On glisse une pile (fournie) dans un des écouteurs, on allume la bête et le casque va émettre un bruit blanc pour tenter de couvrir les nuisances sonores environnantes. Il est particulièrement efficace en avion, mais son intérêt est moindre pour d'autres activités. Logitech livre ce casque avec une pochette de voyage rigide et un connecteur pour les prises audio des avions de ligne.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 150 EUROS TTC



Saitek Eclipse II

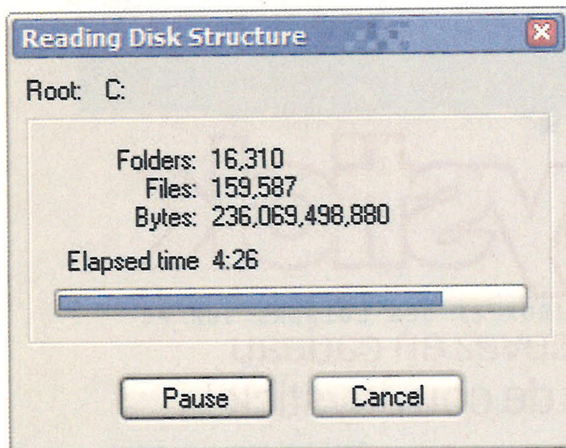
Ce clavier doit être le meilleur produit Saitek que j'aie jamais testé. Pour tout dire, c'est même un des meilleurs claviers que je connaisse actuellement. La frappe est douce, mais ferme (on dirait une pub pour adoucissant, désolé…), le positionnement des touches est classique, mais efficace et sa seule originalité vient d'un rétro-éclairage un poil funky. Trois couleurs (bleu, rouge et violet) dont l'intensité est réglable par potentiomètre, et quelques touches multimédia pour faire bonne mesure. Certes, le rétro-éclairage n'est pas aussi classe que celui du G15, mais ce produit n'en reste pas moins convaincant par sa qualité de fabrication. Étonnamment lourd par rapport à pas mal de claviers actuels, il devrait séduire les joueurs un peu brutaux (non, pas pour taper sur les autres en LAN… bien que…). Mince alors, je viens de dire du bien d'un produit Saitek. Tout fout le camp…

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : **WWW.SAITEK.COM/FR**
PRIX : ENVIRON 60 EUROS TTC

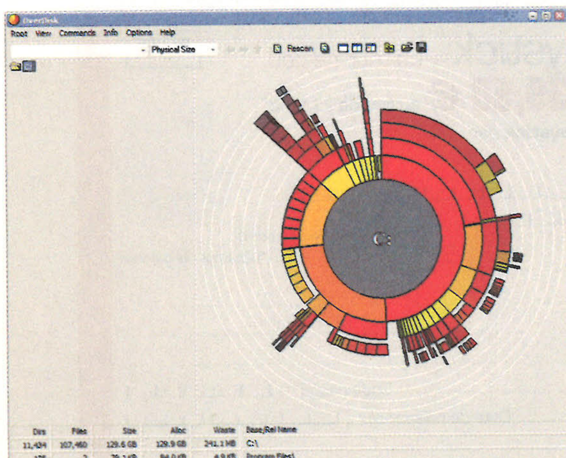
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

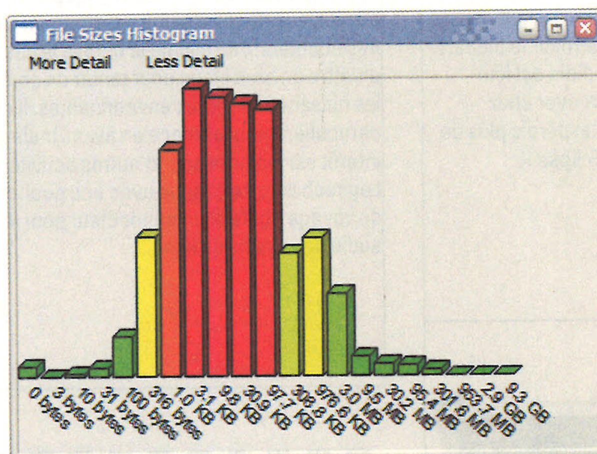
Pendant que Microsoft essaye d'imposer son .NET au monde du jeu vidéo, nos développeurs d'utilitaires continuent à faire ce qu'ils font le mieux : des outils tellement indispensables qu'on se demande comment on a pu vivre sans eux auparavant.



Comptez quelques minutes pour analyser le contenu de votre disque dur...



La fameuse présentation en forme de soleil. Mon répertoire « Program files » est encombré...

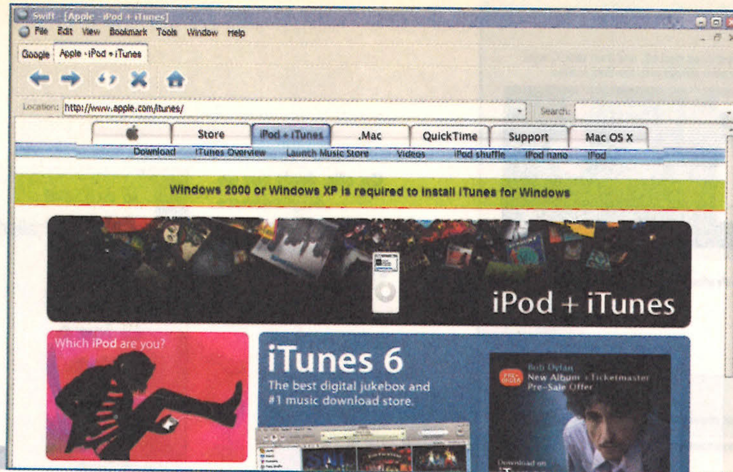


Le gros de mes fichiers pèse moins d'un méga. Typique d'une partition Windows.

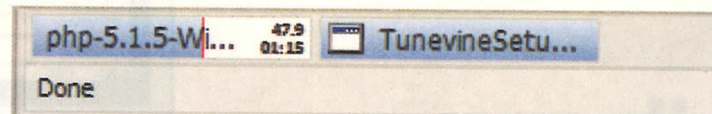
OverDisk

- VERSION : 0.11
- ÉDITEUR : Elias Fotinis
- LICENCE : Freeware
- URL : http://users.forthnet.gr/pat/efotinis/programs/overdisk.html

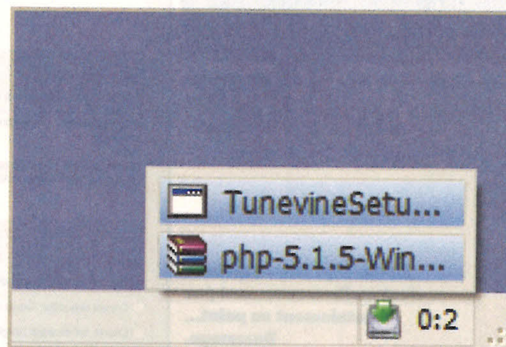
Ah, la Grèce... Ses vestiges antiques, son soleil et son infâme feta qui m'aura traumatisé quand j'étais gamin. Et je ne parle pas des pubs stupides qui remuent le couteau dans la plaie. Je me pince donc le nez pour vous présenter un logiciel développé par un compatriote du présentateur de la Star'Ac : OverDisk. Il répond à une problématique à la fois simple et complexe : celle de l'espace disque. Car malgré une tendance à l'embonpoint, nos disques durs se remplissent toujours aussi vite (pas de bol, les fichiers deviennent de plus en plus gros). Alors que faire quand Windows nous annonce avec ses bulles d'aide l'arrivée d'un cataclysme ? Tenter de supprimer un peu au hasard ? Partir explorer ses répertoires pour trouver des choses qui ne nous serviront plus jamais ? On le fait généralement dans l'urgence, ce qui n'est pas sans causer quelques regrets après coup. Bien sûr, il existe des tas d'utilitaires capables de vous aider à prendre de bonnes décisions en vous indiquant les fichiers les plus volumineux et les répertoires franchement trop gros. Mais OverDisk se démarque par son mode de visualisation en « soleil ». Les dossiers sont représentés par des morceaux de cercles concentriques. À l'image des cernes d'un tronc d'arbre, chaque cercle désigne un « niveau » dans la hiérarchie : plus un dossier est éloigné du centre et plus il est enfoui sur votre disque. Si vous n'avez rien compris à ce que je raconte (je ne vous en veux même pas), regardez la capture d'écran, cela devrait être un poil plus clair. Cette forme de présentation permet de comprendre aisément pourquoi un répertoire qui nous semblait, de prime abord, peu rempli est en réalité beaucoup trop gros. Et l'on a vite du mal à s'en passer. Histoire de parfaire la chose, notre ami grec a ajouté quelques outils supplémentaires. Il s'agit surtout de statistiques qui serviront à répondre, là encore, à des questions existentielles du genre « Quels sont mes fichiers les plus volumineux ? » ou « Quels sont les répertoires qui contiennent le plus de fichiers ? ». Sans oublier l'indispensable recherche de ceux qui gâchent de l'espace disque avec des fichiers vides ou trop petits (chaque fichier occupe au minimum un cluster entier, l'unité indivisible de nos disques durs). On ajoutera pour la forme un histogramme pour avoir une idée de la répartition en taille des données. Cette méthode de représentation en cercles concentriques se révèle ultra simple pour déterminer rapidement les endroits où vous devrez effectuer des coupes franches. Et pour vous apercevoir que votre collection de photos de mouettes dépasse les 80 Go. Ouch !



Quelques bugs sur le site d'Apple... Plutôt ironique !



En version « large », chaque téléchargement dispose de sa petite case.

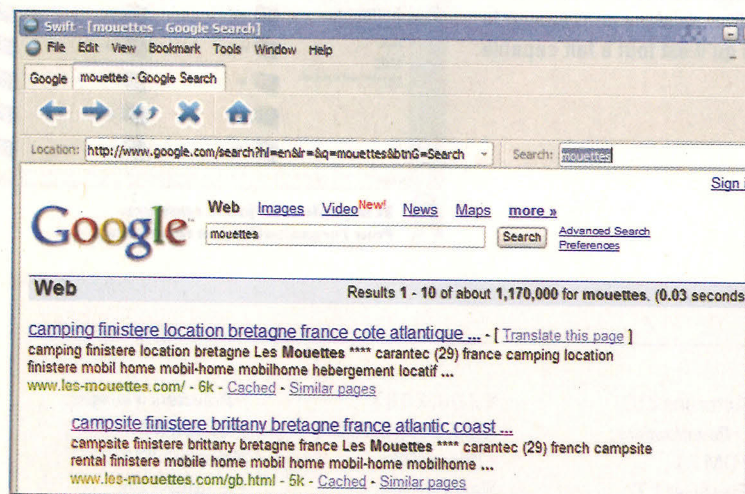


En version mini, on a le nombre de transferts en cours et terminés.

Swift

- VERSION : Alpha
- ÉDITEUR : Chris Fuenty
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.getswift.org/

J'avais décidé de vous parler de la nouvelle version d'Internet Explorer, la 7, mais vu le peu d'améliorations faites et l'entêtement perpétuel de Microsoft à cracher sur les standards et la sécurité, je préfère ne pas lui faire de pub. En tout cas, pas pour son brouteur. Firefox reste pour l'instant ce qui se fait de mieux sous Windows et l'on ne s'en plaindra pas. Sauf qu'il n'est pas parfait et qu'il a besoin d'une véritable compétition pour ne pas trop s'endormir sur ses « tabs ». Mais de quelle compétition parle-t-on ? Microsoft ? Déjà dit, on met de côté. Opera ? Non, c'est ailleurs qu'il faudra aller la chercher. Les possesseurs de Mac l'auront remarqué, Safari est un browser très rapide. Une vélocité qu'on ne doit pas à Apple mais à nos « amis » Linuxiens qui ont développé un moteur de rendu de pages Web (KHTML) pour KDE, une des plus populaires interfaces graphiques de leur OS. Les fans de pommes ont transformé tout cela en un « framework » baptisé WebKit qui permet de l'intégrer dans un tas d'applications. Captivant, mais tout cela n'a que peu d'intérêt sous Windows, me direz-vous. Jusqu'à aujourd'hui, puisqu'un monsieur bien sympathique a décidé de créer un browser sous Windows à partir de WebKit. Ce petit bout d'utilitaire, Swift, est surtout bluffant par sa vitesse et sa faible utilisation de mémoire. De ce côté, notre Firefox a adoré prend la grosse claque qu'il mérite. Par contre, version Alpha oblige, il n'est pas exactement utilisable. Outre les plantages, il est plutôt… nu. Certes, on a droit à un bouton pour revenir en arrière, mais c'est à peu près le seul luxe offert. Pas de bookmarks, pas d'historique et la gestion des formulaires n'est pas totalement au point. En clair, Swift passe pour l'instant pour une curiosité, mais il dispose du soutien d'un bon nombre de développeurs du monde du logiciel libre. Un utilitaire à suivre de très près.



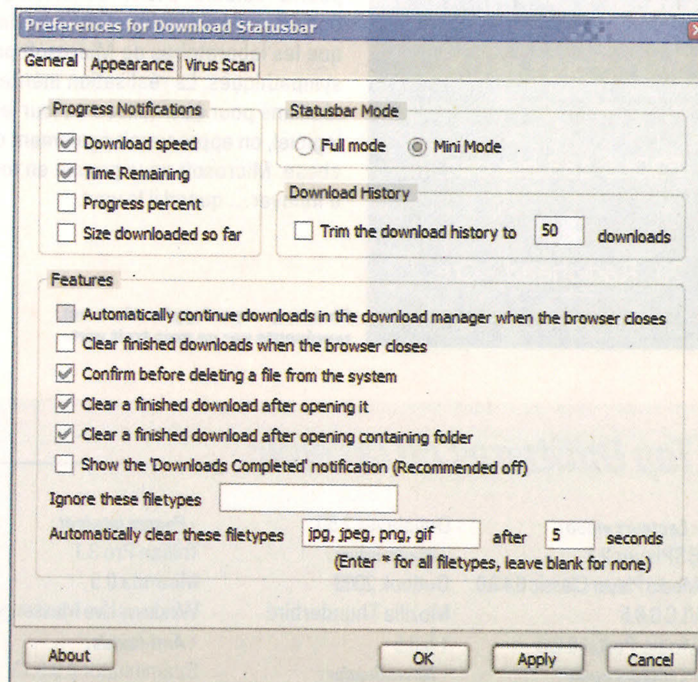
À droite de la barre d'adresse, l'indispensable champ de recherches vers Google...

Download StatusBar

- VERSION : 0.9.4.1
- ÉDITEUR : Devon Jensen
- LICENCE : Freeware
- URL : https://addons.mozilla.org/firefox/26/

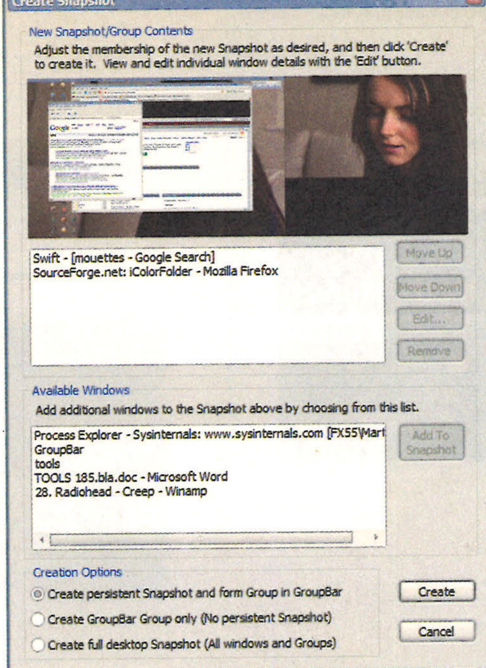
Tout le monde n'a pas la chance d'avoir un magnifique écran 24 pouces pour faire tourner ses utilitaires préférés. C'est un fait que semblent oublier certains développeurs comme ceux de Firefox qui déportent les téléchargements dans une fenêtre à part. On s'y ferait si elle avait un intérêt autre que d'afficher simplement le nom des fichiers ou la vitesse à laquelle on les télécharge. Beaucoup de place utilisée pour, finalement, pas grand-chose. Alors voici une petite extension qui corrige cette faute de goût. Download StatusBar ajoute, comme son nom l'indique, une barre en bas de votre Firefox qui vous donne l'état des téléchargements en cours. Les utilisateurs d'écrans 19 pouces en 1280 par 1024 apprécieront. Pour les autres, il existe un mode « miniature » qui se place directement dans la barre de statut de Firefox, un clic vous listant vos derniers transferts. Juste parfait.

Parmi les options, la possibilité de filtrer certaines extensions comme celles des images...

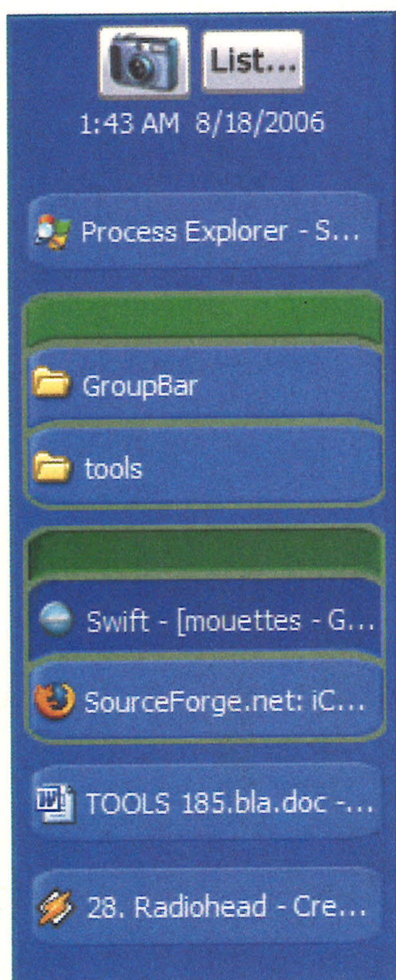


Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ



Le concept des snapshots n'est malheureusement pas totalement au point… Dommage.



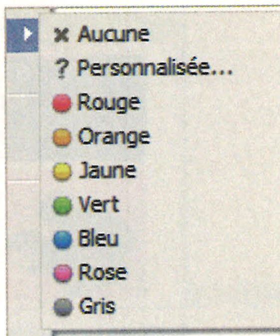
Chaque groupe d'applications est représenté par un gros trait vert.

GroupBar

- **VERSION : 1.0**
- **ÉDITEUR : Microsoft Research**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://research.microsoft.com/vibe/groupbar.aspx**

À défaut de vous parler d'Internet Explorer 7, je vous ai dégoté un autre petit logiciel développé par les laboratoires de recherche de Microsoft. Il s'agit d'une vision alternative de la barre des tâches et autant vous le dire tout de suite, c'est surtout pour ses concepts originaux qu'on s'y intéresse. C'est en quelque sorte un gestionnaire d'écrans virtuels qui cache bien son nom. On pourra réordonner et grouper ses fenêtres à loisir pour se constituer des « environnements » de travail. Une fois les groupes créés, on se déplace de l'un à l'autre comme si l'on choisissait une application dans la barre des tâches. Sauf que toutes les fenêtres qui ne font pas partie de votre « environnement » sont cachées. On pourra également réaliser des « snapshots », des sauvegardes de la position et de l'organisation de ses fenêtres qu'on pourra restaurer à loisir. La fusion de la barre des tâches et d'un gestionnaire d'écran virtuel est pour le moins originale et il faut avouer que les laboratoires de Microsoft proposent quelques concepts bien sympathiques. La réalisation mériterait tout de même un poil plus de réalisme pour être utilisée au jour le jour. Étant donné la lenteur de ce logiciel, on apprécierait également de profiter de skins pour égayer la chose. Microsoft nous prouve en tout cas qu'il est tout à fait capable d'innover… quand il le veut.

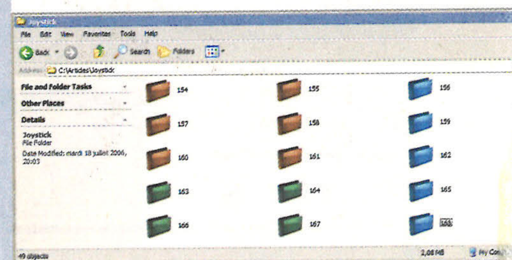
Un clic droit sur un ou plusieurs répertoires et un sous-menu « couleur » apparaît sur la liste des options.



iColorFolder

- **VERSION : 7.0**
- **ÉDITEUR : KemenAran**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://icolorfolder.sourceforge.net/**

Si comme moi vous pensez que la meilleure façon de ranger une carte mère, c'est de la poser sur une autre carte mère, vous n'êtes pas fait pour iColorFolder. Ce logiciel est réservé aux amoureux de l'ordre et du rangement, ceux qui ne peuvent pas vivre avec un processeur qui traîne sur la moquette. Le concept est simple, un clic droit sur un répertoire et vous pourrez en changer la couleur. L'idée étant d'organiser ainsi visuellement ses données. Tout ceci n'est pas totalement neuf puisque l'on se rappellera l'avoir vu pour la première fois dans Mac OS 5 (Système 5 pour les puristes). En plus de la coloration, on pourra choisir des icônes alternatives pour égayer sa vie. Pour la petite histoire, son auteur avait commencé à développer son logiciel en utilisant le framework « .NET » de Microsoft avant de se retourner vers le C++ pour qu'il aille plus vite. Tant mieux.



Et hop, plein de jolies couleurs. Pour l'organisation, on repassera…

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* BSPlayer 2.1, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.5, Media Portal 0.2.0, Deliplayer 2.50
- *Lecteurs audio :* iTunes 6.05, Winamp 5.24, Foobar 2000 0.9.3.1
- *Mailreaders :* Outlook 2003, Mozilla Thunderbird 1.5.0.5
- *NewsReader :* Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.7, Xnews 6.1.3
- *Pagers Internet :* Trillian Pro 3.1, Miranda 0.5, Windows Live Messenger 8
- *Anti-lourds :* Spamihilator 0.9.9.13, POPFile 0.22.4, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.2, Autoruns 8.53
- *Downloaders :* FDM 2.1, FlashGet 1.72, WinBITS 1.0
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :* FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.26a, SmartFTP 2.0.997
- *Browsers Web :* Firefox 1.5.0.6, Netcaptor 7.5.4
- *Browsers d'images :* ACDsee 8.0, Xnview 1.82.4, FastStone 2.6
- *Tweakers :* X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

EUROPE 2 CAMPUS TOUR

3 Artistes
15 €

SNOW PATROL
ASYL
JOSEPH D'ANVERS

5ème Edition

19 oct : Nancy
20 oct : Lyon
22 oct : Marseille
23 oct : Toulouse
25 oct : Caen
26 oct : Paris
27 oct : Nantes
29 oct : Lille

locations : europe2.fr, et points de ventes habituels

EUROPE 2

mcm



music
mobile by alcatel

F.E.A.R. Combat

FLINGUEZ GRATOS

Si l'intérêt de F.E.A.R. en solo a su convaincre de manière quasi unanime l'ensemble des joueurs, le mode multi n'a pas suscité un tel engouement. Pourtant, tirer sur des mecs au lance-clous pour les accrocher au mur, je trouvais ça plutôt marrant. Quoi qu'il en soit, Monolith espère bien relancer le multi avec F.E.A.R. Combat. La version uniquement multijoueur, proposée gratuitement en téléchargement et munie de 19 maps, 10 modes de jeu et 10 armes. Sachez qu'il n'est pas nécessaire de posséder une version boîte de F.E.A.R. pour que cela fonctionne. Téléchargez simplement le fichier 1,8 Go, enregistrez-vous sur le site officiel pour obtenir une clé gratuite et à vous la boucherie.

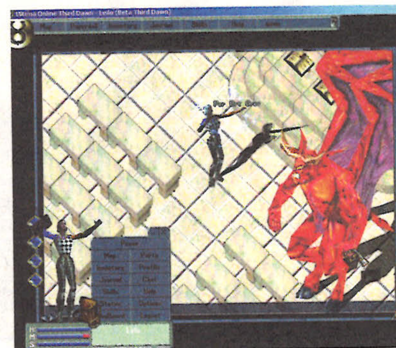




Ultima Online

PAPY FAIT DE LA RÉSISTANCE

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Ultima Online continue son bonhomme de chemin contre vents et marées. Sorti en 1997, le papy des MMO n'a pas encore dit son dernier mot. Il compte même revenir sur le devant de la scène grâce à une refonte totale de ses graphismes et de son interface. Cette renaissance annoncée par Electronic Arts devrait se produire en 2007 et promet de nombreuses surprises. On veut bien le croire, mais quand même, UO quoi… il commence à sentir sérieusement la naphtaline, ce titre !



ÉDITO

FASKIL REMET LES COUVERTS EN VOUS SERVANT UN DEUXIÈME GUIDE POUR DOTA, CONSACRÉ, CETTE FOIS-CI, À L'ÉQUIPEMENT. L'AIR DE RIEN, IL PROGRESSE LE PETIT BELGE, IL COMMENCE MÊME À AVOIR SON FAN CLUB, C'EST DIRE. SINON, JE VOUS AI CONCOCTÉ UNE PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DE LA CINQUIÈME EXTENSION POUR LINEAGE II, HISTOIRE DE VOUS FAIRE DÉCROCHER UN PEU DE WOW. ET GRÂCE À CAF, VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ÉVADER DANS L'ESPACE AVEC SA CHRONIQUE CONSACRÉE À EVE ONLINE.

Chine

LES GOÛTS ET LES COULEURS…

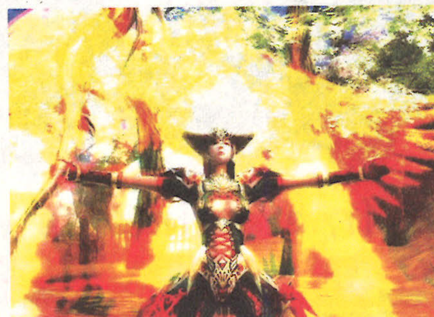
L'engouement des joueurs chinois pour les jeux en ligne n'est plus une surprise. En revanche, ce qui l'est plus, ce sont les titres présents dans un top 10 réalisé récemment en Chine. On y retrouve tout un tas de titres peu ou pas connus, mis à part Lineage II et… Dungeons & Dragons Online. Oui, je sais, ça fait bizarre. Sondage orienté ou non, World of Warcraft ne fait effectivement pas partie de cette liste. Ce qui n'empêche pas Blizzard de frôler les sept millions d'abonnés pour son MMO.

2Moons

CTRL C, CTRL V



David Perry, créateur de MDK, Earthworm Jim, Messiah et j'en passe (*tousse* Matrix *tousse*), s'est associé avec Acclaim pour la conception d'un MMORPG portant le nom de 2Moons. Les infos sur ce nouveau projet restent encore très limitées, pour ne pas dire inexistantes. Toutes les annonces se bornent à mettre en avant Monsieur Perry en tant que directeur du développement. Côté contenu, ça reste plus que vague. On sait simplement que 2Moons sera le MMO le plus violent du marché et qu'il sera entièrement gratuit. La publicité affichée en jeu devrait compenser les frais du développement. Ces derniers ne devraient pas être si importants vu que 2Moons reprend les grandes lignes d'un titre coréen nommé Dekaron. Le MMO super original de Perry n'est donc qu'un remake remanié afin de coller au marché occidental. David Perry indique d'ailleurs travailler en collaboration avec le leader de la team de Dekaron, Mr Baek. En attendant, vous pouvez jeter un œil au site officiel (http://2moons.acclaim.com/) déjà en place. Même s'il s'avère totalement vide d'infos, il est d'ores et déjà possible de s'enregistrer pour participer au bêta test qui arrivera… un jour. La sortie de ce MMO n'étant pas prévue avant le deuxième semestre 2007, autant dire qu'on aura le temps d'en reparler.

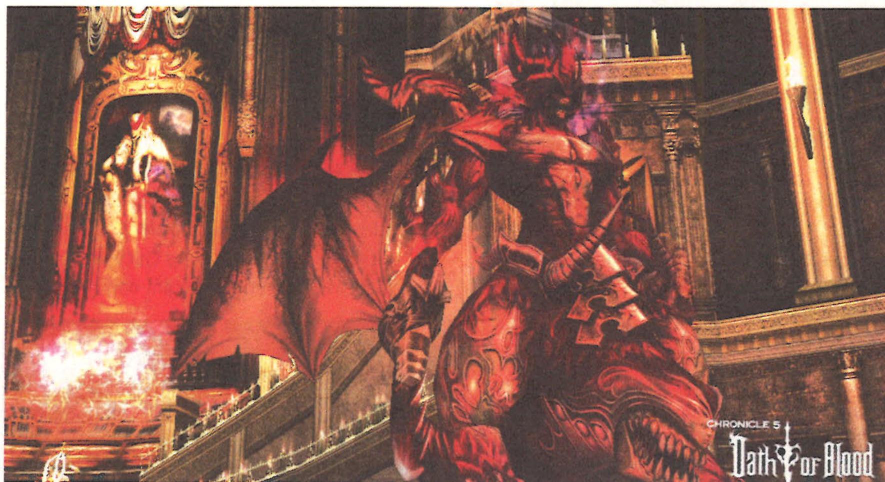




Lineage II

VENEZ, Y'A DE LA PLACE

Avec la sortie de Chronicle 5 : Oath of Blood, dont je vous parle dans ce numéro, NCsoft vient d'annoncer l'ouverture d'un dixième serveur (nommé Franz) pour Lineage II. Il s'agit en fait du deuxième serveur dédié aux Européens après Teon. Les heures de siège des différents châteaux y sont prévues par rapport à nos fuseaux horaires. Pas la peine de se lever à quatre heures du mat' pour batailler avec l'ennemi, les yeux tout collés par le sommeil. Débuter sur un nouveau serveur vous met également sur un pied d'égalité avec tout le monde. Cela a ses avantages (pas de joueurs haut niveau pour vous massacrer) et ses inconvénients (pas de joueurs haut niveau pour vous aider).



EVE Online

DO YOU SPEAK MARTIAN ?

Le succès grandissant d'EVE a poussé les développeurs à élargir leur cible en proposant des versions localisées de leur MMO spatial. La traduction allemande étant finalisée, Nathan Richardsson, producteur pour CCP, précise que EVE Online sera adapté à d'autres langues dans un futur très proche. L'espoir de voir débarquer une version française est donc plus que jamais d'actualité et devrait donner envie à quelques-uns d'aller voir les étoiles d'un peu plus près.



Dungeons & Dragons Online

UN PETIT PEU PLUS DE... DONJONS

Un troisième module pour le MMO tiré de la licence Dungeons & Dragons a vu le jour en téléchargement courant août. Prévu en trois parties, cet ajout de contenu nommé La Litanie des Morts Partie 1, permet de visiter cinq nouveaux donjons et améliore certains sorts et objets ainsi que les comportements des monstres. Si vous êtes d'humeur à traîner vos guêtres dans le monde de DDO, n'oubliez pas qu'une version d'essai de sept jours est disponible à cette adresse : http://trial.ddo.com/. Avis aux amateurs.





Archlord

LES PLUS RICHES SERONT LES PLUS FORTS

Le MMO Archlord, édité par Codemaster, a ouvert sa phase de bêta test il y a peu. Pour avoir tué quelques grosses limaces et des sangliers à la sortie du premier village, j'avoue que le feeling est plutôt bien passé. Malheureusement, la bêta étant sous NDA (clause de non divulgation), il est impossible de dévoiler quoi que ce soit de concret sur le gameplay à l'heure actuelle. Par contre, les tarifs de l'abonnement ont d'ores et déjà été annoncés et le choix de Codemaster est pour le moins surprenant. Archlord aura trois niveaux de tarifs (9,99 euros, 19,99 euros ou 39,99 euros par mois) dégressifs si vous en prenez pour trois ou six mois. La différence de prix permet d'acquérir plus ou moins de points de crédit. Ces derniers influent sur l'évolution de votre personnage en lui accordant des objets qui lui permettent de gagner plus de points d'expérience, d'or, etc. Le débat concernant ce système fait pas mal de bruit et divise déjà la communauté surtout lorsqu'on sait que Archlord est un jeu orienté PvP (joueur contre joueur). Il ne reste plus qu'à attendre de voir quels vont être précisément les objets disponibles selon les différents abonnements. Affaire à suivre...



Unreal Tournament 2004

DES MURS, POUR QUOI FAIRE ?



Portal, le prochain titre de Valve prévu pour 2007, a impressionné tout le monde grâce à ses portails permettant au joueur de traverser murs, plafonds et autres éléments du décor. Après avoir admiré la vidéo mettant en scène ce système pour le moins accrocheur, des passionnés se sont amusés à recréer la même chose pour Unreal Tournament 2004. Alors pour vous amusez à traverser les murs, il suffit de télécharger un fichier ZIP à cette adresse http://homepage.eircom.net/~JBarrett847/PortalGun17-8-06.zip , puis de l'extraire dans le répertoire suivant UT2004\System. Sélectionnez ensuite le PortalGun Mutator lorsque vous lancez une partie en Instant Action. Les créateurs de ce mutator ont également développé trois maps pensées pour ce type de gameplay. Vous pouvez les récupérer en suivant ce lien http://ut2004.titaninternet.co.uk/forums/showthread.php?t=8866. Voilà, plus besoin d'attendre 2007 pour vous éclater avec ce système.

Fibre Optique

DES BÂTONS DANS LES ROUES

Free et France Telecom ont un nouveau sujet de conflit : la fibre optique. Cette dernière est mise en location par l'opérateur historique depuis mars 2006 afin d'ouvrir le marché à la concurrence. Seul problème, aucune location n'a été accordée. Free n'a pas attendu plus longtemps pour dénoncer cela haut et fort : « Cette offre est quasi virtuelle, France Télécom aurait renoué avec ses anciens travers. Ses équipes font preuve d'une efficacité redoutable pour empêcher que cette offre soit exploitée dans de bonnes conditions ». France Telecom aurait posé une condition liée à la disponibilité des fibres et rejetterait la majorité des demandes de location. Encore un bras de fer parti pour durer un moment. Vous pouvez continuer de bichonner vos vieux câbles en cuivre. Après tout, ils font bien leur boulot non ?





Everquest

LE DERNIER SOUFFLE ?

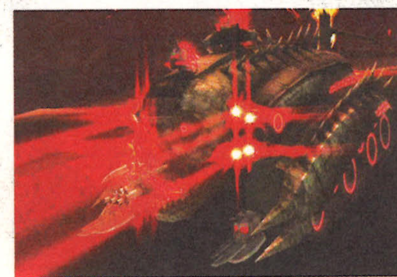
Un joueur débutant a réclamé qu'on lui rembourse le prix qu'il a investi dans EQ, estimant que le jeu était en train de mourir. Simple délire ? Apparemment, non. Le nombre d'abonnés, divisé par deux en l'espace d'un an selon MMOCHART, prouve que Everquest est sur le déclin. Les raisons de ces départs massifs peuvent être multiples. Bien que certains estiment que World of Warcraft est en train de tuer tous les MMO, ne perdons pas de vue que EQ premier du nom commence à accuser son âge. L'aspect visuel et le gameplay n'ont rien d'attirant pour un novice. Le départ de certains joueurs provoque également un effet boule de neige. N'oublions pas qu'un MMO est avant tout une histoire de communauté. Voir ses potes partir de son serveur ne motive pas forcément à rester. Alors Everquest, mourra ? mourra pas ? Difficile à dire, mais il est évident que la flamme commence à vaciller sérieusement.



Auto Assault

PASSE LA SECONDE !

Auto Assault, le vilain petit canard de chez NCsoft qui ne rapporte pas assez de brouzoufs, vient de subir une deuxième mise à jour de contenu. Au programme : nouvelle arène de combat, améliorations de missions, implémentations d'objets de tuning et d'armes. On note aussi la présence du set Battlemaster qui, il faut l'avouer, a plutôt de la gueule. Il se compose d'ornements, d'armes frontales, de canons et de tout un tas d'objets divers et variés. Outre les pièces du set, les meilleurs combattants pourront également obtenir un châssis (Battlemaster Tank) quelles que soient leur nation et leur classe. Rien d'extraordinaire en soi, mais c'est toujours bon à prendre pour ceux qui crament encore des litres de gasoil sur les landes incultes.



Trickster Online
30 MILLIONS D'AMIS

HISTOIRE DE SE VIDER LE CRÂNE DES CENTAINES DE CRÉATURES ÉTRIPÉES ET DES JOUEURS MASSACRÉS DANS DIVERS MMO, RIEN DE TEL QUE DE TRAÎNER SES GUÊTRES DANS UN MONDE CHARMANT, PLEIN DE COULEURS ET DE RIRES D'ENFANTS. POUR CONTINUER LE MASSACRE SOURIRE AUX LÈVRES. MOI PSYCHOPATHE ? NAAAAN.

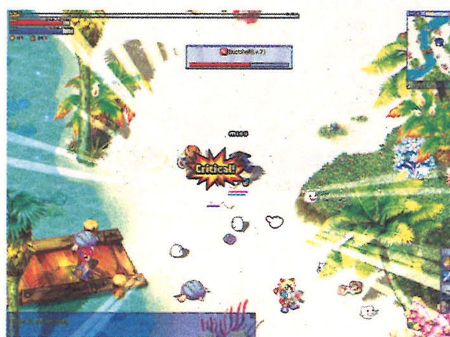
Parmi tous les MMO gratos où les combos sont rois et le sang coule à flot, il y en a quelques-uns qui nous transportent dans des univers hauts en couleur. C'est le cas de Trickster Online (www.tricksteronline.com) avec son design tout mignon. Pour peu que vous n'ayez pas perdu votre âme d'enfant, vous devriez accrocher à ce style très proche d'un Ragnarok Online. Pour ce qui est du gameplay, il s'agit d'un MMO assez classique et plutôt accessible. Un assez long tutorial permet d'ailleurs de découvrir toutes les commandes de base pour évoluer sans difficulté. Très utiles pour les novices pour peu que la langue de Shakespeare ne vous pose pas de problème. Ici, tout tourne autour de l'évolution de son personnage, je veux dire par là qu'il n'y a pas d'autres objectifs, pas de guerre de clans, de territoire à conquérir, etc. On flâne dans divers endroits, on accomplit quelques quêtes, on taille le bout de gras avec les autres joueurs qui font exactement les mêmes activités que vous. En gros vous vous aérez la tête dans un univers féerique.



MOUTON CONTRE RATON LAVEUR

Malgré un manque flagrant de contenu, on se laisse prendre par l'aspect rigolo des personnages et leur système d'évolution. Chaque avatar prend une caractéristique propre à un animal (dragon, mouton, chat, raton laveur...) ce qui lui permet de posséder un style visuel bien à lui. Outre le fait d'avoir un serre-tête en aile de dragon ou une queue de lion aux fesses, chaque animal donne à votre avatar l'orientation qu'il prendra quant à son métier. Le perso stylé buffle sera un très bon guerrier au contact, le dragon est axé sur la magie, le Faskil déguisé en loutre peut... Ah non ! Il n'est pas en jeu celui-là, dommage. En tout, il existe quatre branches de compétences (Power, Magic, Sense et Charm) qui influent sur vos pouvoirs. En gagnant de l'expérience et de l'argent, vous pourrez acheter des cartes pour débloquer de nouveaux sorts et les faire évoluer indépendamment du niveau de votre personnage. Il existe plus de 250 cartes qu'il faut découvrir à travers le monde. Vous pourrez même montrer votre collection aux autres joueurs et les provoquer en duel. Un MMO avec une belote intégrée, fallait oser mais ça peut apporter un certain intérêt aux collectionneurs. Surtout qu'il est tout à fait possible de passer son temps à creuser dans les quatre coins du monde pour tenter de découvrir d'autres cartes ou des trésors quelconques. Chaque personnage peut s'équiper d'une machine à forer, évaluer la profondeur de l'endroit où il se trouve et commencer ses recherches. Il s'agit presque d'un jeu dans le jeu qui occupe d'ailleurs pas mal de monde. Même si Trickster Online n'apporte rien de bien original, il pourra sûrement vous occuper quelques heures si vous adhérez à son design enfantin. En même temps, vu que c'est gratos, ce n'est pas la peine de se priver.

CYD



Au moins quand un coup critique sort, tout le monde est au courant.


Niveau quêtes, les PNJ ne proposent rien de bien original : tuer certains types de créatures en un temps limité.


Il y a encore pas mal de fonctionnalités en cours de développement, comme le fait de créer sa propre maison et la meubler.

Lineage II
OATH OF BLOOD

LE MMO LINEAGE II DÉVELOPPÉ PAR NCSOFT ÉVOLUE UNE NOUVELLE FOIS GRÂCE À UNE CINQUIÈME EXTENSION GRATUITE NOMMÉE OATH OF BLOOD. AU PROGRAMME : LA GUERRE ET LE CHAOS. DEUX ÉLÉMENTS QUI SONT MIS EN AVANT DÈS L'ÉCRAN DE LOGIN. AVEC L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX CHÂTEAUX À CONQUÉRIR ET LA REFONTE DU SYSTÈME PVP, TOUT EST MIS EN ŒUVRE POUR NOUS INCITER À EXPLOSER LA TRONCHE DU VOISIN ET LE PIRE, C'EST QU'ON AIME ÇA.



Défilé de haute couture sur le serveur test : niveau 75, 100 millions d'adenas en poche, le top Grade A. La classe, quoi.



C'est un peu le Bronx dans le fond, car le possesseur de la Zariche s'est amusé à entrer en ville avec tous les gardes aux fesses, les pauvres.



Rune Castle, un des deux nouveaux châteaux qui ont fait leur apparition dans C5. Un jour, il sera mien (ou pas).



De vrais nounours, ces mobs. On hésiterait presque à les exterminer en boucle.

Les débuts du serveur test, qui permet de découvrir cette nouvelle chronique, ont été pour le moins chaotiques puisque des petits malins se sont amusés à découvrir des failles de sécurité. Résultat : plusieurs jours de maintenance et au final plus d'une semaine d'attente pour voir le retour des fameux Chats. Ces derniers ne sont autres que des PNJ implémentés sur ce serveur pour aider les joueurs à choisir directement leur classe, à acheter de l'équipement, des spellbooks et autres. Sans eux, on ne pouvait pas faire grand-chose avec un perso niveau 75 à poil. Quand tout est revenu à la normale, on s'est retrouvé avec Caf comme de vraies gonzesses à essayer tout le matos haut level, sans même regarder les caractéristiques. Et vas-y que j'achète cette armure et pas une autre, car elle me va mieux au teint. O.K., nous étions pitoyables mais au moins, on s'est bien marré et ça ne nous a pas empêchés de jeter un œil aux nouveautés. Étant donné que tout le monde n'arpente pas les terres d'Aden depuis deux ans, voici un tour d'horizon permettant d'entrevoir les bases de Lineage II, ce qui permettra aux nouveaux de mieux comprendre les divers changements apportés par Oath of Blood.

ÉLEVÉ À LA DURE

Dans L2, votre survie ne dépend pas uniquement de vos talents de combattant, mais elle passera principalement par l'aspect social. Seul, vous n'arriverez strictement à rien. Atteindre le niveau maximum (désormais fixé à 80) est tout simplement impossible et s'aventurer, mal équipé, sur des terrains de chasse fait de vous une proie facile pour des joueurs peu scrupuleux. Surtout que l'on peut se faire massacrer partout sauf en ville, étant donné qu'il n'existe aucune zone instanciée. Mais ce n'est pas le chaos pour autant, puisque les conditions de combat sont difficiles et que les pénalités engendrées par la mort sont conséquentes. Attaquer un autre joueur implique de gérer le combat avec de nombreux facteurs inconnus : on ne connaît pas le niveau, ni l'état des barres de vie et de mana de son adversaire. Si par malheur l'ennemi remporte la victoire, vous perdrez des points d'expérience (avec un niveau en moins dans certains cas) et le risque est de laisser



Servir de punching-ball à un Gladiator, y'a mieux comme taf.



Pendant l'attente du retour des Chats, tout le monde s'occupait comme il pouvait. Là, on tente la téléportation vers Catland, chacun son délire.

une partie de votre équipement à terre. Il suffit alors à n'importe quel gus de se baisser pour ramasser le butin. Oui, la vie n'est pas rose sur Aden et autant dire que les fauteurs de troubles sont également vite calmés. C'est l'éducation à coups de bâton et ça marche plutôt pas mal. Ce système rend l'aspect politique très important : un joueur ayant beaucoup de contacts aura nettement plus de chance de se sortir de situations périlleuses. Surtout que chaque clan revendique un bout de territoire comme étant le sien, du coup les guerres sont monnaie courante. Vous comprenez alors tout l'intérêt de faire partie rapidement d'une guilde et de l'améliorer. Faire gagner des niveaux à son clan permet de recruter plus de membres, d'obtenir un coffre commun et de participer à des sièges.

SERIAL KILLER



Zariche, c'est le petit nom donné à une épée démoniaque qui peut être potentiellement récupérée sur n'importe quel monstre du monde. En revanche, il ne peut en exister qu'un seul exemplaire par serveur. C'est donc une arme unique qui s'équipe automatiquement lorsque vous la ramassez. Un message apparaît alors sur le canal général pour indiquer la zone dans laquelle se trouve le possesseur de l'épée démoniaque. Et ce, à chaque fois qu'il arrive en jeu. Si vous êtes du genre à vous la jouer profil bas, ce n'est pas l'arme qu'il vous faut. Surtout qu'il est impossible de l'échanger, de la jeter ou simplement de la remplacer. Votre personnage devient alors chaotique, son nom passe au rouge et son niveau de karma est poussé au maximum. Vous ne pouvez plus faire partie d'un groupe et aucun joueur ne peut vous buffer ou vous soigner. En gros, vous devenez possédé, seul au monde et ennemi de tous. Évidemment, rien n'empêche les membres de votre clan de vous aider indirectement pendant que vous jouez au boucher. Vous avez juste intérêt à planquer vos miches quand l'épée disparaît, car Zariche possède un temps de vie limité. Que vous soyez connecté au jeu ou non, elle finira par se volatiliser, vous rendant alors votre vie de joueur lambda telle qu'elle était avant que vous ayez sombré dans le côté obscur. Les pénalités de mort étant ignorées, c'est une véritable chasse à l'homme qui débute lorsque l'épée arrive sur Aden. Dernier détail : à chaque meurtre, le temps de vie de l'épée diminue, mais sa puissance augmente. De quoi rendre ivre de pouvoir le possesseur de la lame démoniaque et attiser encore plus les convoitises des hordes de candidats au suicide qui vont se frotter à lui...

LA FAMILLE S'AGRANDIT

Dorénavant, les guildes peuvent passer du niveau 5 au 8 afin d'obtenir de nouveaux avantages : compétences de clans, équipement, création d'une académie, d'une garde royale et d'un ordre des chevaliers. Ceci permet de faire monter le nombre de membres à 140, contre 40 auparavant. Afin d'obtenir ces nouveaux niveaux, il faut cumuler des points de réputation selon certains critères, comme mener à bien l'attaque ou la défense d'un château, tuer les joueurs d'un clan contre lequel vous êtes officiellement en guerre ou avoir un membre avec le statut de héros. Évidemment, les situations inverses font que la réputation de votre clan baisse.
Ceci implique donc un investissement de chaque membre. Mais avant de prendre part avec votre guilde aux alliances, trahisons, chasses aux dragons et autres, il faut vous préparer mentalement à passer des heures, des semaines, voire des mois aux mêmes endroits pour augmenter la puissance de votre avatar en tuant à répétition quelques milliers de mobs.


Quêtes, terrains de chasse, Raid boss... Tel le guide du routard, l'Adventurer Guide Book est désormais l'objet indispensable à tout joueur de L2 pour connaître les bons plans.


Petite balade au pas de course dans les nouvelles zones enneigées. C'est joli, mais pas exceptionnel.

C'est (très) contraignant, mais le jeu en vaut la chandelle. Surtout que de nombreuses aides ont déjà été apportées par le biais d'anciennes chroniques afin de faciliter l'évolution des débutants. D'autres coups de main sont ajoutés dans C5, comme le temps de récupération des points de vie et de mana qui a été réduit de manière significative pour tous les personnages de niveau 40 et moins. Les monstres peuvent également dropper des plantes à utilisation immédiate pour éviter de s'asseoir afin de récupérer entre deux combats. Voilà de quoi accélérer votre ascension vers le contenu haut niveau de L2, ce qui vous permettra de goûter au PvP qui a été considérablement amélioré.

ÇA VA SAIGNER

Avec l'implémentation de la barre de Combat Points (CP) dans C3, les combats avaient pris une autre tournure en vous évitant de vous faire massacrer en quelques secondes. La jauge de CP sert à encaisser un certain nombre de dégâts avant de voir sa barre de vie entamée. Mais avec l'arrivée de Chronicle 5, les affrontements entre joueurs vont changer de manière significative puisque NCsoft a revu son système PvP. Le but est de ne plus voir une classe ou deux dominer les autres, mais que chacune d'entre elles soit potentiellement victime de sa bête noire. J'avoue être assez fan des changements appliqués sur les classes de soutien comme le Prophet. En quelques sorts, vous videz la réserve de mana de votre adversaire et vous pouvez également envoyer le pet adverse dans la quatrième dimension. Un Summoner sans son chien de garde, c'est tout de suite moins impressionnant. De son côté, le tank peut utiliser son sort de Hate,


Caf prend la pose pour la photo, pendant qu'il envoie sa panthère me finir. Ça se payera dans DotA ça.

pour obliger un joueur à le cibler et même à l'attaquer. Dans les faits, votre personnage se déplace de manière autonome vers le guerrier pour lui infliger un pauvre coup au contact. Quand on est mage, c'est assez frustrant. Au niveau des daggers, grosso modo l'équivalent du voleur de WoW, il existe une compétence qui leur permet de ne plus être ciblés par l'adversaire et de passer automatiquement dans son dos lorsqu'il est au contact. Très pratique, surtout que désormais, les dégâts infligés par un backstab entament directement la barre de vie sans prendre en compte les CP, ouch ! Évidemment, les duels ne sont pas représentatifs de la puissance de certaines classes. C'est en groupe que ces changements deviennent réellement intéressants, vu que chaque profession possède de nouveaux sorts et des changements sur ceux qui existent déjà. Aucune skill ultime n'a été ajoutée, c'est aussi ce qui fait le charme de ce nouveau système PvP : gêner un maximum l'adversaire et travailler en équipe.

LAISSEZ-VOUS TENTER

Bien que les clans et les affrontements entre joueurs disposent des plus grosses améliorations, cette cinquième chronique propose également un agrandissement du territoire qui relie le monde des orcs et des nains au continent principal. Deux nouveaux châteaux font également leur apparition dont un qui possède un monstre dans sa prison. Sympa, l'accueil ! Côté interface, une option pour verrouiller sa barre de sorts a été ajoutée, ça évitera de perdre ses skills dans un moment de panique en combat. On note également l'apparition d'un Adventurer Guide Book qui peut s'acheter en boutique auprès d'un PNJ. Il s'agit d'une véritable bible donnant accès à toutes les infos sur les quêtes à prendre selon la zone. Il y a même des indications sur les meilleurs endroits pour chasser selon votre niveau. C'est super complet et c'est une très bonne initiative de mettre ce genre d'information directement dans le jeu. Considérée comme la dernière extension majeure portant le nom de Chronique, Oath of Blood se révèle être vraiment une réussite même si certains n'apprécieront pas les changements apportés à leur classe. Des râleurs, il y en a toujours, surtout quand ils ne sont plus invincibles... Quoi qu'il en soit, si vous n'aviez pas franchi le pas et que Lineage II vous faisait de l'œil depuis un moment, c'est l'occasion de vous lancer dans l'aventure.

CYD

Dawnspire

DANS LA COUR DES GRANDS

LOIN DES MMO ASIATIQUES GRATUITS QUI DÉFERLENT EN MASSE SUR LE NET, IL EXISTE DES PROJETS DE JEUX ONLINE INDÉPENDANTS QUI SONT POUR LE MOINS SURPRENANTS, TANT PAR LA QUALITÉ DU GAMEPLAY QUE LEUR ASPECT VISUEL. C'EST LE CAS DE DAWNSPIRE, TOUT DROIT SORTI DU CERVEAU DE JEUNES PASSIONNÉS.

Situé à Stockholm en Suède, Silent Grove Studios est un groupe de développeurs indépendants qui a vu le jour en l'an 2000. Depuis, ces accros de la programmation, approchant de la trentaine pour la plupart, se sont essayés au développement de divers produits en tâtant un peu tous les terrains : aventure solo, combat spatial et simple jeu de course. Ils ont également développé Hyperium, un clone d'Asteroid. Ce dernier ayant eu de bons retours de la part d'une communauté grandissante, les jeunes Suédois ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. Mais, terminés les petits délires et les jeux aussi vite téléchargés qu'oubliés : leur but actuel est de créer des titres de bonne qualité qui marquent les esprits. Leur véritable projet a donc débuté en décembre 2002 et porte le nom de Dawnspire.



Avec mon partenaire de fortune, on s'est pris une sacrée raclée par les mecs d'en face. Décidément les assassins, j'aime pas.

COUNTER-STRIKE, FAÇON MÉDIÉVALE

Actuellement en bêta, ce titre vous plonge dans le monde d'Alendere, un univers heroic Fantasy dans lequel vous affrontez d'autres joueurs. Autant être clair tout de suite, il ne s'agit pas d'un MMO. Dawnspire est défini comme un tactical RPG par ses créateurs mais, pour vous donner une idée plus exacte d'une partie, sachez que c'est très proche de l'expérience de jeu que l'on retrouve dans Guild Wars. Au cœur d'une arène, vous devez battre l'équipe adverse avec vos coéquipiers. Les conditions de la victoire sont variables selon le mode de jeu sélectionné : Capture the Flag, Team Deathmatch ou Relic Conquest. Pour assurer un minimum, il est nécessaire de sélectionner parmi quatre classes celle qui vous convient le mieux. Le Deep Elf Reaver utilise son squelette comme arme et armure en le modifiant (bone, armor, etc) par exemple. Le Aramasi Shadowblade est un assassin aux talents de furtivité qu'il n'est pas bon d'avoir contre soi. Le Paladin, qu'on ne présente plus, car même si les jeux changent, un palouf reste un palouf. Et enfin l'Orcish Witch qui est axé sur la magie. Chacune des professions dispose d'avantages et de faiblesses qu'il faut exploiter au mieux en équipe, pour arriver à ses fins. Évidemment, ce titre n'en étant qu'à ses balbutiements, il est encore bien tôt pour émettre un avis tranché. Mais, pour l'instant, l'ensemble se prend en main de manière assez intuitive et les affrontements sont plutôt précis. Ce qui bluffe le plus dans Dawnspire, c'est son moteur 3D. Pour un jeu indé, c'est tout bonnement stupéfiant et carrément plus joli que certains MMO payants. Pour finir, on n'oublie pas les liens utiles (www.silent-grove.com et www.dawnspire.com) si vous désirez suivre ce produit plus en détail et garder un œil sur la date de sortie qui n'a, évidemment, pas encore été annoncée.


Et voilà, quel que soit le jeu, le Paladin ne part jamais sans sa bubulle.





CYD

Heroes of Might & Magic 5

MINI-GUIDE STRATÉGIQUE (DEUXIÈME PARTIE)

CE MOIS-CI, DEUXIÈME PARTIE DE NOTRE ARTICLE SUR LES DIFFÉRENTES FACTIONS DE HEROES OF MIGHT & MAGIC 5. APRÈS AVOIR VU LES HUMAINS, LES DÉMONS ET LES MORTS VIVANTS, PASSONS MAINTENANT AUX SORCIERS DU DONJON, AUX RANGERS ELFES SYLVAINS ET AUX MAGICIENS DE L'ACADÉMIE.



Grâce à la petite case en plus du talent tactique, les furies peuvent attaquer les archers dès le premier tour.

De toutes les factions du jeu, le donjon est peut-être la plus puissante, mais c'est aussi la plus difficile à jouer. Prises individuellement, ses créatures sont très impressionnantes, souvent supérieures aux unités équivalentes des autres factions. Cet avantage se paye au niveau démographique : ces gros élitistes d'elfes noirs sont peut-être les meilleurs, mais ils sont aussi vachement moins nombreux. Ainsi leurs troupes de niveau 1, les assassins, utilisent certes un poison très efficace, mais ils n'apparaissent dans les casernes qu'au rythme incroyablement lent de sept unités par semaine (c'est deux ou trois fois moins que la moyenne). Même principe avec les furies sanglantes (niveau 2) : constituant certainement la meilleure unité du jeu à leur niveau, elles découpent leurs cibles en rondelles sans craindre de riposte... Mais elles sont affreusement peu nombreuses et vulnérables, si bien que la moindre erreur peut entraîner des pertes catastrophiques. Pour limiter la casse, évitez toute confrontation avec des archers tant que vous ne disposerez pas du talent tactique qui vous permet de porter une puissante attaque surprise dès le premier mouvement. Beaucoup plus solides, les minotaures (niveau 3) sont aussi très puissants en attaque grâce à leur double coup de hache. Tout ce qui peut les rendre plus rapides sera le bienvenu.

FOLIE SANGUINAIRE

Les maraudeurs (niveau 4) sont excellents pour charger les troupes ennemies les plus solides, mais aussi pour soutenir les furies et les minotaures : l'effet de la morsure de lézard se fait sentir chaque fois que vous frappez une cible qui leur est adjacente. Les hydres (niveau 5) sont le tank ultime : presque immobiles, elles sont increvables, se régénèrent et frappent avec une terrible attaque de zone. Trop lentes pour l'offensive, elles deviennent au contraire une bombe terrible si vous parvenez à débloquer le talent de téléportation d'assaut (évolution de logistique). Quant aux matriarches de l'ombre (niveau 6), même si elles sont moins impressionnantes, elles complètent utilement une armée qui manquait cruellement de lanceurs de sorts et de grosses attaques à distance. Enfin, au niveau 7, les dragons noirs terrorisent tout le monde. Ce sont les créatures les plus puissantes du jeu et ils sont de plus immunisés contre la magie : c'est à la fois leur force et leur (petite) faiblesse, puisque, si on ne peut pas les atteindre de cette façon, on ne peut pas les renforcer non plus. Rois de la mêlée, mais assez mal équipés en créatures volantes et d'attaque à distance, les sorciers (warlocks) du donjon compensent cette carence par leur effroyable puissance de feu magique. Ils sont les maîtres de la destruction et leurs sorts d'attaque sont les plus dévastateurs du jeu. Doté de cette débauche pyrotechnique et de ces créatures surpuissantes, le donjon est la faction la plus offensive, celle qui cogne le plus dur, mais aussi celle qui encaisse le plus mal.



La puissance de feu des sorciers est tout simplement hallucinante.



Comment doubler les dégâts des dragons ? S'arranger pour que leurs flammes touchent deux cibles...



En sacrifiant les troupes inutiles, vous pouvez accélérer la croissance des furies.





Les racines des tréants permettent de clouer facilement sur place les plus gros adversaires.



Protégez toujours vos chasseurs, ils sont votre meilleur atout.

LE CALME DES FORÊTS

Si le donjon incarne l'élitisme offensif poussé à l'extrême, les sylvains sont la perfection défensive. Résistants et difficiles à atteindre, les elfes des bois excellent à poignarder là où ça fait mal pendant que vous essayez vainement de les écraser. Les dryades (niveau 1) par exemple sont un véritable poison : elles volent, leur initiative est énorme, leur attaque de zone est sans riposte, et même elles frappent à distance avec le sort d'essaim ! Bref, elles sont parfaites pour affaiblir un attaquant. Les danse-guerres (niveau 2) sont du même acabit avec leur initiative monstrueuse et leur attaque de zone. Au niveau 3, on trouve les chasseurs qui sont tout simplement les meilleurs archers du jeu. Le sylvain peut donc se contenter d'attendre l'ennemi en criblant de flèches ses unités les plus fragiles, et frapper en contre dès qu'on essaye de venir le chercher. Pour enfoncer un peu plus le clou, les druides (niveau 4) sont une deuxième excellente unité d'attaque à distance... Les licornes (niveau 5) sont de très bons gardes du corps : très efficaces en attaque, elles peuvent aussi rester en arrière pour protéger leurs alliés adjacents des attaques magiques. Elles sont très utiles pour contenir les attaques de créatures ennemies, en les aveuglant par exemple, et font gagner du temps aux tireurs. Les tréants (niveau 6) sont le complément défensif parfait : ne pouvant être tués, ils chopent tout ce qui s'approche et protègent très efficacement les tireurs cachés derrière eux. Leur présence rassurante permet souvent aux licornes de monter directement à l'attaque.

La foudre des druides est l'une des armes les plus terribles du jeu.



PARER LES COUPS ET RIPOSTER

Très doué pour harceler les unités vulnérables de l'ennemi, pour sniper ses tireurs, pour bloquer ses plus grosses troupes d'assaut, le sylvain est très difficile à déloger. Très regroupé, il doit cependant se méfier des attaques de zone. Pour l'attaque, il peut également compter sur son unité de niveau 7 : le dragon d'émeraude. Moins féroce que son homologue noir du donjon, mais plus rapide, ce gros lézard est un atout précieux pour compléter la stratégie défensive des sylvains : il frappe comme la foudre, avant que l'ennemi ait pu jouer, et il ruine son dispositif d'attaque. Il peut par exemple dévorer les fragiles archers et bloquer physiquement les survivants, ou asperger d'acide une rangée d'attaquants rapides, mais fragiles (furies sanglantes, vampires, cerbères...), ou encore obstruer le passage et bloquer la cavalerie. Pendant ce temps-là, les tréants et les licornes tacklent tout ce qui réussit à passer et les chasseurs font un carton. Les créatures des sylvains sont tellement balèzes que le héros joue surtout un rôle de soutien, en renforçant leurs stats. Sa capacité spéciale ne doit cependant pas être négligée. En choisissant utilement ses « ennemis favoris », le ranger peut



Les titans : la grande classe...



... à condition de pouvoir se les payer !

Quand les golems ont l'occasion de taper, ils sont étonnamment efficaces.





Clé de la victoire des mages, la forge des artefacts est un atout à ne surtout pas négliger.

encore plus accentuer son rôle de sniper : insaisissable, il frappe au cœur et punit ses agresseurs avec une précision dévastatrice.

LA TOUR D'IVOIRE

Un peu comme les sylvains, la faction académie s'oriente naturellement vers le jeu défensif et les attaques à distance, bien qu'avec moins de maestria. Ses unités étant sensiblement plus faibles, le magicien doit les soutenir activement par la magie. Les gremlins (niveau 1) constituent une sympathique unité d'attaque à distance : faibles individuellement, mais très nombreux, ils peuvent en outre réparer les golems et les machines de guerre. Les gargouilles (niveau 2) sont assez pathétiques : certes, elles volent, mais elles sont minables en attaque. Leur principale utilité consiste à se faire taper dessus. On notera cependant que leur immunité contre les attaques élémentaires en fait une arme étonnamment efficace pour contrer les terribles druides. Les golems (niveau 3), extrêmement résistants, mais bien trop lents pour être exploitables en attaque, ne peuvent servir qu'à tenter de protéger vos gremlins (qui eux-mêmes les réparent). Après avoir déployé ses tanks, c'est avec les archimages (niveau 4) que l'académie montre son vrai visage. Capable de faire des brochettes d'ennemis avec ses tirs en enfilade (attention aux tirs fratricides !), cette faction est également très douée pour lancer de redoutables boules de feu. L'académie manque cependant encore de punch, mais, heureusement, les sultans djinns (niveau 5) sont là : certes relativement fragiles, ils frappent cependant bien plus fort que la moyenne. Dans le même esprit, les rakshasas (niveau 6) sont un peu trop lents pour aller chercher l'ennemi chez lui, mais, par contre, ils déchiquettent très efficacement ceux qui tentent d'approcher des mages.

L'ARTILLERIE LOURDE

Solide dans sa moitié de terrain, mais pas très assurée lorsque l'ennemi refuse de se découvrir, l'académie peut heureusement compter sur une excellente unité de niveau 7 : le titan. En compétition avec le dragon pour le titre de meilleure créature du jeu, il n'a aucune faiblesse : solide, efficace au corps à corps, il est génial pour châtier les attaques un peu trop téméraires ou pour bombarder les troupes recroquevillées en défense. À la limite, on peut regretter sa relative vulnérabilité à la magie... C'est là que la capacité spéciale des magiciens vient à la rescousse : en créant des artefacts bichonnés spécialement pour chacune des créatures, l'académie peut gommer leurs petites faiblesses : résistance magique pour les titans, avec un bonus de chance et de morale pour faire bonne mesure, un boost en vitesse pour les rakshasas... Et, bien entendu, il faut y ajouter les pouvoirs magiques de champ de bataille, tout à fait substantiels. Maître de la lumière et des invocations, le mage peut puissamment renforcer ses troupes par des buffs de masse. Il peut également tenter d'obtenir la téléportation d'assaut, très amusante avec un gros pack de golems d'acier. À condition d'en maîtriser toutes les ficelles, l'académie peut constituer une faction tout à fait redoutable.

ATOMIC

MICRO GRAND PUBLIC | JEUX VIDÉO | INTERNET | CRÉATION NUMÉRIQUE | ENFANTS

Abonnez-vous en ligne à vos magazines favoris

et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE



46% D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE



www.mesmagazinesfavoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

DotA Allstars 6.35b

LISTE DES COURSES

FASKIL

LAISSEZ-MOI DEVINER... VOUS AVEZ LU LE DOSSIER SUR DOTA DANS LE DERNIER JOY ET VOUS VOUS ÊTES DIT : « OH BEN ÇA A L'AIR BIEN RIGOLO VOTRE TRUC » ? DU COUP, VOUS AVEZ RÉINSTALLÉ WARCRAFT III ET SON EXTENSION, TÉLÉCHARGÉ LA MAP ET ENTAMÉ QUELQUES PARTIES SUR BATTLENET... ET VOUS AVEZ ABANDONNÉ APRÈS VOUS ÊTRE FAIT TRAITER DE « NOOB » EN BOUCLE PENDANT DES HEURES ? NORMAL.



Il est important de savoir d'entrée de jeu où l'on va, histoire de collecter les bons objets pour obtenir des « recettes » plus dévastatrices par la suite.

Le mois dernier, je ne vous avais vraiment livré que les bases du gameplay. Aujourd'hui, pour pallier cette frustration grandissante, je vais vous en dire un peu plus sur les différents types de héros, leurs stratégies respectives et surtout, on va apprendre à faire le bon choix d'items, élément crucial pour une partie réussie (c'est-à-dire une partie où vous allez faire manger son slip à Cyd).

JE VOULAIS L'AUTRE, MOI, CELUI QUI TAPE FORT

Comme vous avez pu vous en rendre compte, les parties online de DotA où l'on a la liberté de choisir son héros ne sont pas vraiment légion. Inutile donc de nous embarquer dans les futilités d'un « Quel héros vous convient le mieux ? », on n'est pas dans un test de Cosmo et, la plupart du temps, vous n'aurez de toute façon pas le choix. Par contre, une fois le héros aléatoirement affecté, il est important de pouvoir rapidement repérer ses points forts, ses points faibles, ses aptitudes, et déterminer le rôle qu'il jouera dans votre équipe. Pour ce faire, on peut les classer selon différentes catégories, en ne perdant pas de vue que certains personnages peuvent faire partie de plusieurs d'entre elles. Oui, ça se complique. Je vous invite donc à jeter un petit coup d'œil sur l'encadré « Des héros pour tous », histoire de bien vous familiariser avec les différentes dénominations.

BON, C'EST QUI LUI ? IL FAIT QUOI ?

Déjà là ? Non, mais j'étais sérieux, hein. Lisez d'abord bien l'encadré, histoire de repérer à quelle catégorie appartient votre héros avant de commencer. Parce que si vous vous mettez en tête d'équiper un healer avec du matos pour faire du dégât, vous n'allez pas vous débarrasser de votre étiquette de « noob » facilement. Ça y est ? Bien. Passons donc aux choses sérieuses. Vous voilà sur Battlenet, vous avez repéré une petite partie sympa ouverte aux débutants et on vient de vous refourguer un héros inconnu. Premier réflexe : mater ses stats. Cela vous donnera déjà une bonne idée de ses possibilités d'orientation. Chaque héros dispose de trois caractéristiques différentes, la plus forte étant considérée comme sa caractéristique primaire (celle qui déterminera son rôle possible dans la partie). La Force (STR) détermine la quantité de points de vie





et leur taux de régénération. L'Agilité (AGI) indique le bonus d'armure et la vitesse d'attaque. L'Intelligence (INT) décrit la quantité de points de mana et leur taux de régénération. Votre héros a une Force toute rikiki ? Vous pouvez déjà oublier l'idée d'aller jouer les Tankers. Une grosse dose d'Intelligence ? Il y a des chances pour qu'il finisse en Nuker.

IL EST RIGOLO TON MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE

Seconde étape : jeter un œil à ses pouvoirs. S'agit-il de sorts de zone, de dissimulation, de stun, ou d'autre chose encore ? Une fois ce petit « check-up » terminé, vous devriez avoir une idée plus nette de l'utilité de votre héros dans la partie. Une rapide consultation avec vos partenaires vous permettra d'affiner cette décision. Il serait en effet idiot de se retrouver avec des héros partageant tous le même job alors que, comme je l'indiquais le mois dernier, le secret de DotA repose avant tout sur une bonne interaction et un bon équilibre entre les différents membres d'une équipe. Remarquez que, dans le pire des cas, si vraiment le héros ne vous convient pas, il est toujours possible de demander un retirage (commande « -repick » dans la zone de texte) pour en obtenir un autre. Il vous en coûtera quelques pièces d'or, mais ça vaut peut-être mieux que de se retrouver coincé comme un boulet avec un héros dont vous ne pouvez rien faire. Et croyez-moi, je sais de quoi je parle.

C'EST L'HEURE DU SHOPPING

Maintenant que vous avez votre héros tout beau, tout propre, tout fort, que vous avez une idée précise de ce à quoi il va servir pendant les prochaines soixante minutes, il va falloir penser à l'équiper. Et ce n'est pas une mince affaire ! Car au-delà de ses spécificités et indépendamment de votre niveau de jeu, ce sont surtout les objets que vous allez acquérir qui feront la différence. Pas question donc de se gourer et d'investir à perte dans une babiole qui ne vous servira à rien. Pour vous guider dans la jungle des équipements disponibles, vous trouverez dans les prochaines pages une sélection non exhaustive de ces objets incontournables, agrémentée de précieuses indications de jeu les concernant. Si après ça, vous vous faites encore fouetter les fesses à chaque partie, c'est que vraiment vous le faites exprès.



L'Orge Magi en pleine séance de régen, grâce à une potion embarquée.





DES HÉROS POUR TOUS

AOE (« AREA OF EFFECT ») : dispose de la faculté de faire du dommage de zone, habilité à semer rapidement la zizanie sur la ligne de front en éliminant rapidement de grandes quantités de creeps ou en affectant plusieurs héros adverses d'un coup.

ASSASSIN : tonton flingueur de héros, dispose d'un pouvoir de dissimulation (invisibilité, par exemple) ou de rapidité (genre blink), possède également une vitesse de déplacement généralement élevée pour bien courser l'ennemi (ou fuir, le cas échéant).

DISABLER : utile pour « désamorcer » un autre héros, en l'empêchant par exemple de lancer ses sorts (silence) ou en le ralentissant à l'aide d'un « Dot » (Damage over time = dommage sur la durée). Cette catégorie inclut également les « Stunners » qui immobilisent un adversaire pendant un certain temps.

NUKERS/SPAMMERS : causent des dommages importants aux héros adverses en un laps de temps relativement court, ou les harcèlent en les attaquant sans interruption à l'aide de sorts offensifs.

PUSHERS : peuvent progresser rapidement vers la base ennemie en détruisant des tours ou de grandes quantités de creeps (en invoquant par exemple des unités supplémentaires ou en disposant d'une faculté accrue d'encaisser les dégâts).

SUPPORT : ses talents servent avant tout à aider ses petits camarades (guérisseur ou tout autre personnage pouvant « buffer » un héros allié avec une forme de bonus quelconque).

TANKS : peuvent absorber de grandes quantités de dommages, soit grâce à un niveau de points de vie élevés, soit grâce à un haut niveau d'armure, parfois les deux.

DAMAGE INPUTTER : héros qui frappe fort et fait de gros bobos. En gros, celui qui dispose au sein de l'équipe du plus gros DPS (dommages par seconde).



LES RECETTES QUI VONT BIEN

Attention ! Certains objets disposent de sorts propres, qu'on peut classer en deux catégories : actifs (déclenchés par le joueur) et passifs (à déclenchement automatique ou permanent, comme les auras). Il existe une catégorie de sorts passifs particuliers (les Orb Effects) dont la spécificité est qu'ils ne se combinent pas : si vous possédez deux objets ayant deux Orb Effects, seul l'un d'eux sera pris en compte (vous ne pouvez donc pas les cumuler).

LES RECETTES DE NIVEAU 1



OBJET : Headdress of Rejuvenation
PRIX : 657
ITEMS : Ring of Regeneration (375) + Ironwood Branch (57) + recette (225)
CARACTÉRISTIQUES : +2 à toutes les stats et régen de 2 PV/sec à tous les alliés dans un rayon de 500 (sort passif).
UTILITÉ : Idéal pour les « push », histoire de donner du regen à vos potes héros ou aux creeps. Permet d'obtenir le Mekansm.



OBJET : Nathrezim Buckler
PRIX : 877
ITEMS : Chainmail (620) + Ironwood Branch (57) + recette (200)
CARACTÉRISTIQUES : +5 en armure, +2 à toutes les stats et +2 en armure à toutes les unités dans un rayon de 600 (sort actif).
UTILITÉ : Idéal pour les héros qui génèrent des creeps (comme Furion) ou pour se donner les moyens de pusher très tôt dans le jeu. Se combine bien avec le Ring of Basilius (+5 en armure pour les unités voisines) et permet d'obtenir le Mekansm.



OBJET : Oblivion Staff
PRIX : 1925
ITEMS : Quarterstaff (1150) + Robe of the Magi (450) + Sobi Mask (325)
CARACTÉRISTIQUES : Augmente la vitesse d'attaque de 10 %, regen mana de 50%, bonus de +6 en INT et bonus aux dommages de +15.
UTILITÉ : Pas de grande utilité en soi, parce que trop cher et aux effets trop dispersés, il est néanmoins indispensable aux héros qui souhaitent acquérir le Refresher Orb ou le Guinsoo.



OBJET : Boots of Travel
PRIX : 2700
ITEMS : Boots of Speed (500) + recette (2200)
CARACTÉRISTIQUES : Augmente la vitesse de déplacement de 90 + téléportation vers n'importe quelle unité alliée (avec un cooldown de 60 secondes).
UTILITÉ : Pour les héros prédestinés au « farming » ou ceux qui n'ont pas besoin du bonus en vitesse d'attaque des Power Threads. On lui préfèrera toutefois un Scroll of Town Portal pour fuir le champ de bataille car ce dernier procure une invulnérabilité pendant la téléportation (ce qui n'est pas le cas des BoT).



OBJET : Ring of Basilius
PRIX : 500
ITEMS : Ring of Protection (175) + Sobi Mask (325)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dommages +6, Brillance Aura (sort passif) qui donne 65 % de regen mana dans un rayon de 900, Devotion Aura (sort passif) qui donne +2 en armure dans un rayon de 900.
UTILITÉ : Pratique pour assister des pushs. Item peu conseillé en début de jeu où l'armure n'est pas importante (sauf si on décide de pusher au lieu de farmer des creeps). Pour la regen mana en début de partie, il est préférable de viser un Sobi Mask (voire deux) ou une Void Stone.



OBJET : Power Treads
PRIX : 1530
ITEMS : Gloves of Haste (610) + Boots of Speed (500) + recette (420)
CARACTÉRISTIQUES : Augmente la vitesse de déplacement de 60 et la vitesse d'attaque de 30 %.
UTILITÉ : Indispensable pour presque tous les héros disposant d'une vitesse d'attaque faible (essentiellement des héros dont la caractéristique principale est la Force).



OBJET : Perseverance
PRIX : 1775
ITEMS : Void Stone (900) + Ring of Health (875)
CARACTÉRISTIQUES : Regen 100% mana et 4 PV/sec, bonus aux dommages +7.
UTILITÉ : Si vous avez besoin de regen mana en début de jeu ou si vous visez une recette qui nécessite d'avoir Perseverance. Si vous n'avez pas besoin de regen mana, deux Ring of Regeneration feront amplement l'affaire (+4 PV/sec aussi).



OBJET : Hand of Midas
PRIX : 2010
ITEMS : Gloves of Haste (610) + recette (1400)
CARACTÉRISTIQUES : Augmente la vitesse d'attaque de 35 % et permet de tuer instantanément un creep (cooldown de 65 secondes).
UTILITÉ : Un bon complément aux Power Treads. Idéal pour les héros qui tapent fort, mais pas vite. Pour le prix, cependant, on lui préfèrera plutôt un Hyperstone qui permet d'augmenter la vitesse à 55 % pour un prix à peine supérieur.



OBJET : Bracers
PRIX : 510
ITEMS : Circlet of Nobility (185) + Gauntlets of Ogre Strength (150) + recette (175)
CARACTÉRISTIQUES : Augmente l'INT et l'AGI de +3, la STR de +6.
UTILITÉ : Permet de booster la Force, et par conséquent la réserve de PV.



OBJET : Null Talisman
PRIX : 510
ITEMS : Circlet of Nobility (185) + Mantle of Intelligence (150) + recette (175)
CARACTÉRISTIQUES : Augmente la STR et l'AGI de +3, l'INT de +6.
UTILITÉ : Permet de booster l'Intelligence, et par conséquent la réserve de mana.



OBJET : Wraith Bands
PRIX : 485
ITEMS : Circlet of Nobility (185) + Slippers of Agility (150) + recette (150)
CARACTÉRISTIQUES : Augmente l'INT et la STR de +3, l'AGI de +6.
UTILITÉ : Permet de booster l'Agilité, et par conséquent l'armure.

LES RECETTES DE NIVEAU 2



OBJET : Mekansm
PRIX : 2434
ITEMS : Headress of Rejuvenation (657) + Nathrezim Buckler (877) + recette (900)
CARACTÉRISTIQUES : +5 à AGI, STR et INT, +5 en armure, Healing Aura (sort passif) qui offre une regen de 3 PV/sec sur un rayon de 500. Revitalize (sort actif) : donne 250 PV et +2 en armure aux unités dans un rayon de 450. Attention : les unités bénéficiant du Healing ne peuvent pas profiter en outre de l'Aura.
UTILITÉ : Si vous avez un bon pool de mana, voilà un objet qui vous sera utile en début de partie (pour pusher ou farmer plus efficacement). Très utile aussi en fin de partie (si vous en prenez plusieurs exemplaires) pour offrir une quasi-invulnérabilité à votre équipe.



OBJET : Eul's Scepter of Divinity
PRIX : 2800
ITEMS : Staff of Wizardry (1000) + Void Stone (900) + Robe of the Magi (450) + recette (450)
CARACTÉRISTIQUES : INT +18, 100% de regen mana, Cyclone (sort actif, durée 4 sec, portée 600).
UTILITÉ : Sans conteste l'un des objets les plus intéressants du jeu : non seulement tout héros va pouvoir bénéficier du regen mana, mais il offre en outre un sort d'évasion (Cyclone) très pratique pour mettre hors d'état de nuire un héros potentiellement dangereux.



OBJET : Blade Mail
PRIX : 1770
ITEMS : Blades of Attack (650) + Chainmail (620) + recette (500)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dommages +15, bonus d'armure +5, 20 % de dommages de retour en mêlée.
UTILITÉ : À moins d'avoir un héros avec l'AGI en caractéristique primaire et de se retrouver face à un héros de mêlée, cet objet est quelque peu surfait. 20 % de retour de dégâts, ce n'est pas grand-chose. Et si vous vous retrouvez face à un héros à distance, vous ne pouvez plus compter que sur le bonus d'armure qui est également assez faible. Peut s'avérer utile pour un Tanker, mais vu qu'en règle générale, c'est le dernier qu'on va venir frapper au corps à corps...



OBJET : Mask of Madness
PRIX : 1950
ITEMS : Mask of Death (900) + recette (1050)
CARACTÉRISTIQUES : Orb Effect : Lifesteal (sort passif, 10 %), Frenzy (sort actif, 12 secondes) qui offre 75 % de bonus à votre vitesse d'attaque, 15 % à votre vitesse de déplacement mais vous fait également subir 20 % de dégâts en plus.
UTILITÉ : Idéal pour des héros qui font du dégât et qui sont plutôt résistant, le 10 % de Lifesteal ne permet pas de vraiment compenser les 20% de dommages en plus. Mais les bonus de vitesse, combiné par exemple à sort de « stun » peuvent vous transformer en « machine à tuer du héros » dès la moitié du jeu.



OBJET : Maelstrom
PRIX : 3360
ITEMS : Boots of Elvenskin (450) + Mithril Hammer (1610) + recette (1300)
CARACTÉRISTIQUES : AGI +6, bonus aux dégâts +25, Orb Effect : Chain Lightning (20 % de chances de toucher, 150 points de dommages, touche 3 cibles).
UTILITÉ : À moins d'avoir un héros qui dispose d'une grande vitesse d'attaque, les 20 % de chance de toucher avec un Chain Lightning sont plutôt minces et peu rentables. Qui plus est, comme les Orb Effects ne sont pas cumulables, si vous optez pour le Maelstrom, vous perdez l'avantage des autres.



OBJET : Soul Booster
PRIX : 3300
ITEMS : Vitality Booster (1100) + Energy Booster (1000) + Point Booster (1200)
CARACTÉRISTIQUES : +450 PV, +400 mana, regen 1 PV/Sec, 10 % regen mana.
UTILITÉ : Si vous vous retrouvez face à un héros dont l'Ultimate ou les pouvoirs font beaucoup de dégâts, si vous n'avez pas particulièrement besoin d'une grosse regen mais surtout d'un stock de PV et mana conséquent, c'est l'objet qu'il vous faut.



OBJET : Yasha
PRIX : 2050
ITEMS : Blade of Alactiry (1000) + Boots of Elvenskin (450) + recette (600)
CARACTÉRISTIQUES : AGI +16 et 5 % d'augmentation de la vitesse de déplacement et d'attaque.
UTILITÉ : En tant que tel, cet objet n'offre pas un rapport qualité/prix intéressant. À n'acheter que dans le but d'upgrader vers Yasha.



OBJET : Sange
PRIX : 2050
ITEMS : Ogre Axe (1000) + Belt of Giant Strength (450) + recette (600)
CARACTÉRISTIQUES : STR +16, bonus aux dommages +5, Maim (sort passif) qui offre 5 % de chances de réduire la vitesse d'attaque et de déplacement d'un héros ennemi de 35 % pendant 6 secondes.
UTILITÉ : En tant que tel, cet objet n'offre pas un rapport qualité/prix intéressant. À n'acheter que dans le but d'upgrader vers Sange.



OBJET : Diffusal Blade
PRIX : 3000
ITEMS : Blade of Alacrity (1000) + Robe of the Magi (450) + recette (1550)
CARACTÉRISTIQUES : AGI +10, INT +6, Orb Effect : Feedback (sort passif) qui brûle 18 de mana à chaque fois qu'on vous attaque et Purge (10 charges, sort actif) qui permet d'ôter les buffs.
UTILITÉ : Surtout intéressant pour son « Purge » qui permet facilement d'annuler les effets de certains Ultimates (ceux qui Dot) et ralentit en outre le héros ennemi. Parfait pour pratiquement tous les héros.



OBJET : Cranium Basher
PRIX : 3220
ITEMS : Mithril Hammer (1610) + Gauntlets of Ogre Strength (150) + recette (1460)
CARACTÉRISTIQUES : STR +3, bonus aux dommages +30, Bash (sort passif) qui offre 15 % de chances de « stunner » pendant 1,1 seconde (avec un héros de mêlée, 10 % de chance seulement avec un héros à distance).
UTILITÉ : Un objet indispensable pour les héros de mêlée disposant d'une grande vitesse d'attaque, un « stun » réussi peut faire la différence dans un duel.



OBJET : Helm of the Dominator
PRIX : 1850
ITEMS : Helm of Iron Will (950) + Mask of Death (900)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dégâts +10, armure +5, Orb Effect : Lifesteal (sort passif, 15 %), Charm (sort actif) qui permet de prendre le contrôle d'une unité adverse de niveau 6 ou moins, à 700 de distance max).
UTILITÉ : À moins d'avoir vraiment besoin d'un autre Orb Effect (n'oubliez pas qu'ils ne se cumulent pas), voici un objet incontournable, surtout pour les héros de mêlée (armure et lifesteal). La possibilité de dominer des creeps offrira aussi un soutien aux Pushers. Permet également d'obtenir la Satanic.

LES RECETTES DE NIVEAU 3


OBJET : Sange and Yasha
PRIX : 5100
ITEMS : Sange (2050) + Yasha (2050) + recette (1000)
CARACTÉRISTIQUES : STR +16, AGI +16, bonus aux dégâts +16, vitesse de déplacement +10 %, vitesse d'attaque +10 %. Orb Effect : Maim qui offre 10 % de chance de faire baisser la vitesse d'attaque et de déplacement du héros adverse de 35 % (pendant 6 sec).
UTILITÉ : Le « Maim » qui culmine à peine à 10% impose qu'on applique cet objet à des héros bénéficiant d'une grande vitesse d'attaque, histoire de maximiser ses chances. Qui plus est, si quelqu'un dans votre équipe dispose déjà du Eye of Skadi, sachez que les deux combinent leurs effets de ralentissement à la perfection.


OBJET : Dagon
PRIX : 3000
ITEMS : Staff of Wizardry (1000) + Blades of Attack (650) + recette (1350)
CARACTÉRISTIQUES : +3 à toutes les stats, INT +12/14/16/18/20 (selon upgrade), bonus aux dégâts +9. Energe Burst (sort actif), portée de 600, fait 400/500/600/700/800 points de dégâts (selon upgrade). Peut être upgradé 4 fois en rachetant la recette.
UTILITÉ : À déconseiller aux héros qui ne bénéficient pas de pouvoirs pouvant augmenter les dommages de sorts. Peut être utile pour tuer du héros en début de partie, mais pour le prix, le rendement en dégâts n'en vaut probablement pas la chandelle, à moins de vouloir surtout faire du finish sur un héros lors d'une attaque groupée (attention, le « kill steal » n'est pas toujours une qualité appréciée de tous).


OBJET : Linken's Sphere
PRIX : 5500
ITEMS : Perseverance (1775) + Ultimate Orb (2300) + recette (1425)
CARACTÉRISTIQUES : +15 à toutes les stats, regen de 6 PV/sec, regen mana de 150 %. Effet : Disentangle (annule un sort dirigé contre le héros).
UTILITÉ : Un excellent item pour les héros d'Intelligence et pour faire face à un Disabler (empêcher un combo Stun + dommages, par exemple).


OBJET : Stygian Desolator
PRIX : 4420
ITEMS : Mithril Hammer (1610) + Mithril Hammer (1610)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dégâts +50. Orb Effect : Corruption, sur chaque attaque, réduit l'armure de l'ennemi de 6 pendant 5 secondes.
UTILITÉ : Si vous cherchez à soloter, ceci n'est clairement pas un objet pour vous (Monkey King Bar ou Buriza font plus de dégâts). Par contre, c'est un excellent objet d'équipe, puisque tout le monde bénéficiera de la Corruption (baisse d'armure), maximisant ainsi les dommages du groupe sur un héros.


OBJET : Manta Style
PRIX : 5500
ITEMS : Diffusal Blade (3000) + Vitality Booster (1100) + recette (1400)
CARACTÉRISTIQUES : AGI +18, INT +6, +250 PV. Orb Effect : Feedback (sort passif) qui brûle 36 de mana à chaque fois qu'on vous attaque et permet de créer (sort actif) deux illusions pendant 20 secondes (font 40% de dégâts et prennent 300 % de dommages).
UTILITÉ : Souvent utilisé par les héros qui peuvent générer des « images » (illusions supplémentaires, pratique pour désorienter l'adversaire qui risque d'hésiter quant au choix de la cible), mais nécessite un pouvoir d'immobilisation (ou la présence d'un autre héros disposant de ce genre de pouvoir) pour réellement en tirer profit (permet aux images de faire un maximum de dommages sans se prendre des coups en retour).


OBJET : Battle Fury
PRIX : 4785
ITEMS : Mithril Hammer (1610) + Perseverance (1775) + Claymore (1400)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dégâts +55, regen 4 PV/s, 100 % regen mana. Effet : Cleaving Attack (fait 35 % de dommages dans un rayon de 160).
UTILITÉ : Pour des héros de mêlée (la « Cleaving Attack » ne sera d'aucune utilité aux héros à distance) qui disposent déjà d'un bon potentiel de dégâts.


OBJET : Crystalys
PRIX : 2850
ITEMS : Broadsword (1200) + Blades of Attack (650) + recette (1000)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dégâts +35. Effet : Critical Strike (10 % de chances de faire 1,75 fois les dégâts).
UTILITÉ : Pour les héros ne disposant pas déjà d'un potentiel de critique ou des héros qui frappent vite (pour bénéficier du bonus aux dégâts).


OBJET : Black King Bar
PRIX : 3800
ITEMS : Ogre Axe (1000) + Broadsword (1200) + recette (1600)
CARACTÉRISTIQUES : STR +10, Bonus aux dégâts +18. Avatar (sort actif) : pendant 10 secondes, +5 en armure, bonus aux dégâts +30, +200 PV.
UTILITÉ : Recommandé pour deux types de héros : ceux qui génèrent beaucoup de dommages (renforce leurs PV et l'armure, leur donnant plus de temps pour frapper) et ceux qui utilisent des sorts de Channelling (pour éviter de voir ces derniers interrompus).


OBJET : Lothar's Edge
PRIX : 3800
ITEMS : Blade of Alacrity (1000) + Claymore (1400) + recette (1400)
CARACTÉRISTIQUES : AGI +10, bonus aux dégâts +21. Wind walk (sort actif) : augmente la vitesse de déplacement de 15 %.
UTILITÉ : S'adresse surtout aux héros d'Agilité, qui bénéficient déjà d'une vitesse d'attaque conséquente et peuvent tirer parti d'un bonus aux dégâts. Peut aussi servir d'échappatoire (Wind Walk) pour les héros qui ne disposent pas déjà d'une telle habilité.


OBJET : Necronomicon
PRIX : 2750
ITEMS : Staff of Wizardry (1000) + Belt of Giant Strength (450) + recette (1300)
CARACTÉRISTIQUES : STR +6/10/14, INT +15/21/24. Raise Dead (sort actif) : invoque 1 guerrier (400/600/800 PV, 21/41/61 de dommages moyens, 6/8/10 d'armure) et 1 archer (400/600/800 PV, 31/61/91 de dommages moyens, portée de 350/450/550, 6/8/10 d'armure) qui se battront pour vous pendant 35 secondes. Peut être upgradé 2 fois en rachetant la recette.
UTILITÉ : Idéal pour des héros de support, des Pushers ou des héros qui ont des Dot qui ralentissent ou qui disposent de longs Stuns. Parfait pour pourrir la vie de l'adversaire en début de jeu.


OBJET : Aegis of the Immortal
PRIX : 4050
ITEMS : Planeswalker's Cloak (650) + Plate Mail (1400) + recette (2000)
CARACTÉRISTIQUES : Armure +10, réduction des dommages dus aux sorts de 35 %. Effet (3 charges) : Réincarnation, permet de réapparaître instantanément à la fontaine après la mort (regen de 1500 PV max).
UTILITÉ : Un excellent moyen de renforcer un Tanker, ou tout autre héros disposant d'un pool de PV assez conséquent. À éviter comme objet défensif sur des héros d'Agilité (on lui préfèrera un Heart of Tarrasque).

LES RECETTES DE NIVEAU 4



OBJET : Satanic
PRIX : 6150
ITEMS : Helm of the Dominator (1850) + Messerschmidt's Reaver (3200) + recette (1100)
CARACTÉRISTIQUES : STR +25, armure +5. Orb effect : Lifesteal (23%). Death Pact (sort actif) : converti 85% des PV d'un creep allié en PV pour le héros et 15% en mana (portée de 400).
UTILITÉ : Parfait pour des Tankers qui font beaucoup de dommages (et donc, récupèrent le plus de PV par le biais du Lifesteal). Peut aussi s'avérer utile sur des héros d'Agilité qui disposent d'un haut taux de dommages, d'une bonne armure mais de peu de PV (comme Mortred).



OBJET : Buriza-do Kyanon
PRIX : 6200
ITEMS : Demon Edge (2600) + Crystalys (2850) + recette (750)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dommages de +75. Effet : Critical Strike (20% de chances de faire 2,2 fois plus de dégâts).
UTILITÉ : À recommander aux héros qui font beaucoup de dommages ou peu de dommages mais à une grande vitesse, sauf s'il s'avère que la Monkey King Bar offre plus de bénéfices. À déconseiller aux héros qui disposent déjà d'un gros potentiel de critique.



OBJET : Refresher Orb
PRIX : 5575
ITEMS : Perseverance (1775) + Oblivion Staff (1925) + recette (1875)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dommages de +40, regen de 4 PV/sec, regen de 150% mana. Sort actif : remet instantanément à zéro tous les cooldowns des objets et des pouvoirs, y compris l'Ultimate.
UTILITÉ : En théorie, n'importe quel héros pourra bénéficier du cooldown instantané. Mais on le préfèrera sur un héros qui a suffisamment de mana pour s'en servir correctement et qui fait du dégât de zone plutôt que du dégât solo, pour maximiser le bénéfice de l'équipe.



OBJET : Radiance
PRIX : 5325
ITEMS : Sacred Relic (3800) + recette (1525)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dommages de +70, bonus de 8% à l'évasion. Effet : Immolation (40 points de dégâts en plus dans un rayon de 550).
UTILITÉ : Le gros bonus aux dommages et l'Immolation peuvent s'avérer pratiques pour pusher. À déconseiller aux héros qui profitent de l'invisibilité : Immolation réduira votre discrétion à néant.



OBJET : The Butterfly
PRIX : 5950
ITEMS : Eaglehorn (3400) + Quarterstaff (1150) + recette (1400)
CARACTÉRISTIQUES : AGI +25, bonus aux dégâts +25, vitesse d'attaque +25%, évasion 25%.
UTILITÉ : Un objet qu'on réservera aux héros d'Agilité (on lui préfèrera une Hyperstone pour un héros de Force, par exemple).



OBJET : Guinsoo's Scythe of Vyse
PRIX : 5175
ITEMS : Oblivion Staff (1925) + Eul's Scepter of Divinity (2800) + recette (450)
CARACTÉRISTIQUES : INT +25, bonus aux dégâts +35, regen de 150% mana. Sort actif : transforme l'ennemi en mouton pendant 3 secondes (portée 600).
UTILITÉ : Un objet aux vertus universelles, il convient à tous les types de héros (combinaison de regen mana et de bonus aux dégâts). Sans oublier son pseudo-stun qui désactivera l'ennemi pendant 3 longues secondes.



OBJET : Eye of Skadi
PRIX : 7050
ITEMS : Ultimate Orb (2300) + Ultimate Orb (2300) + Point Booster (1200) + recette (1250)
CARACTÉRISTIQUES : +25 à toutes les stats, +200 PV, +150 Mana. Orb Effect : Frost Attack, diminue la vitesse d'attaque de l'ennemi de 20% et sa vitesse de déplacement de 30% pour 2 secondes.
UTILITÉ : Probablement l'un des meilleurs objets pour les Casters (bonus de PV et réserve additionnelle de mana), la Frost Attack permet en outre de ralentir l'ennemi pendant le cooldown des pouvoirs.



OBJET : Monkey King Bar
PRIX : 5400
ITEMS : Quarterstaff (1150) + Demon Edge (2600) + recette (1650)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dommages de +75, bonus de 15% à la vitesse d'attaque. Effet : Bash (30% de chances de stunner pendant 0,01 seconde et de faire +90 points de dégâts).
UTILITÉ : À recommander aux héros qui font beaucoup de dommages ou peu de dommages mais à une grande vitesse. Utile aussi face à des héros qui disposent d'une forte armure.



OBJET : Divine Rapier
PRIX : 7800
ITEMS : Sacred Relic (3800) + Demon Edge (2600) + Claymore (1400)
CARACTÉRISTIQUES : Bonus aux dommages de +250. Perdue si le porteur meurt.
UTILITÉ : Pour les héros d'Agilité qui disposent d'une grande vitesse d'attaque, il est conseillé de ne la prendre que si on possède déjà l'Aegis of the Immortal (pour profiter de la Réincarnation et éviter de perdre l'objet si on meurt).



OBJET : Heart of Tarrasque
PRIX : 5500
ITEMS : Messerschmidt's Reaver (3200) + Vitality Booster (1100) + recette (1200)
CARACTÉRISTIQUES : STR +35, PV +300, regen de 11 PV/sec.
UTILITÉ : Principalement un objet pour les héros d'Agilité qui voudraient jouer les Tankers et qui ne peuvent pas bénéficier du Lifesteal. À déconseiller aux vrais Tankers qui devraient surtout chercher à renforcer le rendement en dégâts (avec un Hyperstone par exemple).



OBJET : Aghanim's Scepter
PRIX : 6200
ITEMS : Mystic Staff (2900) + Soul Booster (3300)
CARACTÉRISTIQUES : INT +30, +500 PV, +500 mana. Effet : améliore l'Ultimate de certains héros (Lina Inverse, Zeus, Furion, Pugna, Rylai, Rhasta, Queen of Pain, Venomancer, Lich, Leshrac, Lion, Keeper of the Light, Luna, Necrolyte, Ogre Magi et Witch Doctor).
UTILITÉ : Bien que cet objet améliore en théorie l'Ultimate de tous les héros cités ci-dessus, on se contentera néanmoins de le réserver à des héros qui ont un Ultimate de zone, qui ont besoin d'une grosse quantité de mana et qui ne sont pas limités par de longs cooldowns sur leurs pouvoirs.

ET LA SUITE ?

Voilà, si vous avez bien suivi, vous devriez maintenant savoir comment attribuer un rôle à votre héros et l'équiper en conséquence. Bien entendu, il existe une quantité incroyable de subtilités qui rendent toute méthodologie délicate. Mais ces quelques indications devraient néanmoins vous permettre d'y voir un peu plus clair dans la jungle des objets. Après, il n'y a qu'en jouant (beaucoup) que vous pourrez commencer à adapter tout cela à votre style de jeu. Le mois prochain, si vous êtes sage, on vous préparera quelques combos Héros + Objets rigolos. Mais en attendant, amusez-vous déjà à en essayer quelques-uns par vous-même et prenez des notes sur ceux qui fonctionnent bien. Et envoyez-les à Fumble. Le pauvre en a bien besoin.



Il paraît que le ridicule ne tue pas.
C'est bien dommage...

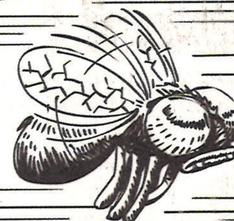
Les misères du MIMO

Cela ne vous aura pas échappé, on voit depuis quelques semaines des routeurs WiFi équipés de plusieurs antennes. Il s'agit de la technologie MIMO qui utilise plusieurs canaux en parallèle pour améliorer les débits. Sur le papier, c'est très bien, mais dans la pratique tous ces produits sont incompatibles entre eux et il faut rester dans la même marque pour espérer que cela marche. À qui la faute ? Aux constructeurs qui sont partis trop vite. Le MIMO devait être ratifié sous le nom de 802.11n.
Une première ébauche avait été publiée pour recueillir des commentaires des acteurs de l'industrie, mais certains n'ont pas pris le temps d'attendre la finalisation. Du coup, chacun propose sa variante et essaye d'influencer le comité pour que ses produits restent compatibles dans le futur.
Un véritable casse-tête pour les responsables de la standardisation qui se voient obligés de repousser leur deuxième appel à commentaires à l'année prochaine. Vous l'aurez compris, mieux vaut ne pas plonger pour ces premiers produits qui, outre qu'ils tiennent rarement leurs promesses (les problèmes d'interférences sont nombreux), n'ont qu'une espérance de vie bien limitée...

Édito

Un jour, peut-être, Windows Vista sortira et apportera la prochaine version de DirectX. Elle sera accompagnée, comme à l'habitude d'une série de nouvelles cartes graphiques et d'un manque crucial de jeux. Eh oui, vous l'avez compris, les soldes sont là et il est inutile d'attendre une seconde démarque. Tout doit partir !

par C_Wiz



Saint John nous parle



Ha, on avait dit : pas le physique...

Considéré par beaucoup comme le dieu vivant de la programmation 3D, John Carmack s'était fait discret depuis la sortie de Doom III et de Quake IV. Certes, ses moteurs graphiques restent bourrés d'innovations et Enemy Territory : Quake Wars s'annonce visuellement intéressant. Mais certains de ses commentaires sur l'intérêt limité du multi-core ou son amour soudain pour la programmation des téléphones portables avaient semé le doute chez ses fans. John semble avoir repris ses esprits puisque, lors de la grande Lan Party dédiée à la gloire des Quakeries (la Quakecon), le monsieur a affirmé s'intéresser très fortement aux processeurs à multiples cœurs. On avait déjà vu arriver un patch pour Quake 4 (le 1.2) qui apportait quelques petits gains et il promet que Quake Wars sera un modèle de parallélisme. Il persiste cependant à expliquer que la chose est éminemment complexe à programmer (on le savait déjà...). Le monsieur s'inquiète également des conséquences du rachat d'ATI par AMD. Il aurait préféré voir venir un troisième larron pour bouleverser l'ordre établi (il ne doit pas lire Joystick, sinon il saurait qu'Int...). Et il en profite pour cracher sur deux technologies bien inutiles. Tout d'abord le PhysX, d'Ageia, qui n'a aucune raison d'être (John, tu enfonces des portes ouvertes !), et le Cell de la PS3 qui n'est réussi que sur le papier. Sévère, mais juste, St John.

Joyeux anniversaire

Sortez les cotillons et les chapeaux pointus, nous fêterons en septembre prochain les 50 ans des disques durs. C'est IBM qui avait proposé le premier modèle pas exactement portable puisqu'il pesait une tonne. Littéralement. Les caractéristiques techniques n'avaient pas non plus de quoi faire rêver : il fallait cinquante plateaux de 24 pouces de diamètre chacun (la taille d'un écran de semi bourgeois) pour stocker 5 Mo de données. La vitesse de rotation était tout aussi pathétique : 1200 tours pour un débit digne d'un modem, 8 Ko par seconde. Si on leur avait décrit, il y a cinquante ans, le concept de l'iPod et de son disque dur de moult gigas intégré dans le fond de la poche, je pense qu'ils nous auraient ri au nez. Pas facile de prédire le futur, d'ailleurs j'attends toujours ma voiture volante pour être encore plus en communion avec mes amies les mouettes. Mais revenons aux disques durs : en 2002, IBM a revendu son activité à Hitachi. C'est donc ce dernier qui doit s'occuper du soufflage de bougies. Et comme dans tout bon anniversaire, il faut un cadeau. Alors, quoi de mieux que de s'offrir la barrière du téraoctet ? Pour rappel, le plus gros disque dur du moment appartient à Seagate et peut stocker la bagatelle de 750 Go. Hitachi espère lancer le sien avant la fin de l'année. Donner un cadeau en retard, ça manque tout de même de classe...

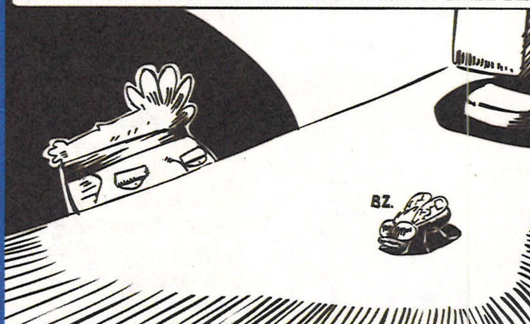


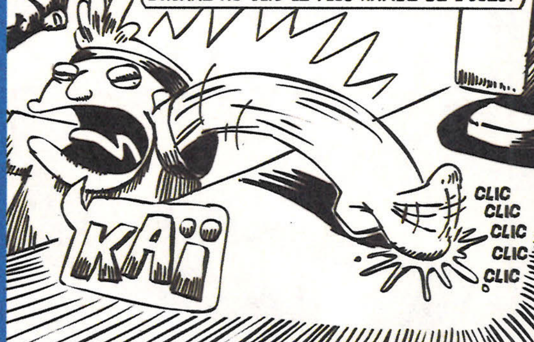
Une des rares photos existantes des premiers disques durs d'IBM. Oui, les grosses armoires, là.



Avec style !

À défaut d'annoncer leur rachat par un grand nom du processeur (ou de la console), nos amis de nVidia font parler d'eux avec un nouveau logo et aussi une toute nouvelle fonte. Passionnant, non ?





Die Rambus, Die !

Alors qu'on croyait l'affaire enterrée, Rambus se retrouve aujourd'hui sur la sellette puisque la FTC américaine (Federal Trade Commission) s'intéresse de près au racket mis en place par la société depuis quelques années. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, on rappellera que les standards de mémoire sont définis par un comité regroupant tous les acteurs de l'industrie, le JEDEC. Rambus en a fait partie un temps, à l'époque du développement de la première DDR. Il avait proposé une série de technologies qui ont été intégrées, mais en « oubliant » de mentionner qu'il avait breveté les choses (contrairement aux règles très strictes du comité). Certains des brevets sont d'autant plus contestables qu'ils portent sur des technologies pas tout à fait innovantes (du déjà-vu, en clair). Du coup, Rambus s'est attaqué à tous ceux qui produisaient des barrettes de SDRAM et de DDR pour récupérer des royalties. Le plus triste est que, malgré l'évidence de la filouterie, la société a gagné jusque-là tous ses procès, Toshiba étant le dernier à avoir abdiqué, en juillet dernier. Le retournement de situation arrive un peu tard et l'on espère que la commission américaine va tout faire pour que Rambus rembourse chaque centime soutiré. Il serait temps !

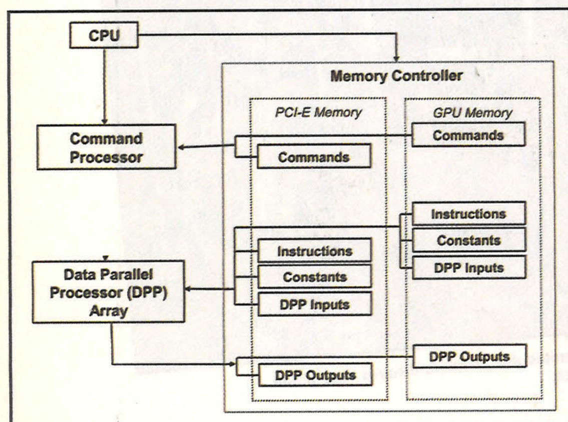


Partenaires un temps des Pentium 4, la Rambus est désormais cantonnée aux consoles de jeu.

Toujours des promesses !

À chaque conférence, c'est toujours la même chose. Nos amis les constructeurs de matos essayent de nous vendre un produit, accompagné d'un gros paquet de promesses. Et, croyez-moi, si je faisais la liste de celles qui n'ont pas été tenues, il y aurait de quoi remplir un ou deux numéros de votre magazine préféré. Bien souvent, on nous explique après coup que « la vision du marché a changé » ou que les « utilisateurs attendent autre chose ». Du blabla et ça, c'est lorsqu'ils n'évitent pas le sujet. Quand Intel lançait au début de ce siècle une API censée encourager le développement d'applications « Peer to Peer », ils ne s'attendaient pas à ce qu'un certain KaZaa s'en serve. Au milieu de ces hontes et de ces amnésies passagères, il y a parfois des promesses tenues. Lors du lancement des Radeon X1800, ATI nous promettait une bibliothèque de programmation (une API) dédiée à la résolution de calculs traditionnels, et c'est devenu une réalité. On parle de GPGPU (General Purpose GPU), un moyen de transformer sa carte graphique en un coprocesseur arithmétique. Je ne vais pas vous endormir avec de la technique, mais sachez juste qu'il s'agit de créer un processeur virtuel que l'on peut utiliser en conjonction avec des tâches 3D. Reste à voir si cela demeurera un jouet pour universitaire ou si de véritables applications en découleront...

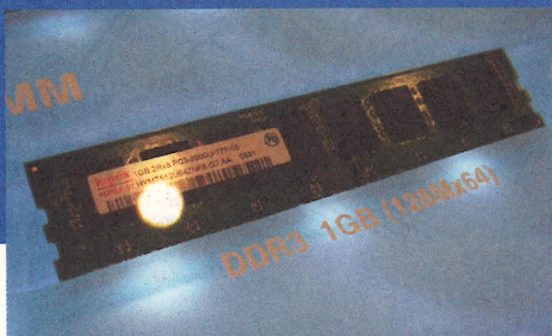
Pour les gens très curieux, voici un schéma simplifié du fonctionnement. Oui, la curiosité est un très vilain défaut...



Oyez, fans d'Oblivion!

Ha, avec un titre comme ça, je devrais attirer les plus hermétiques au matos. Le jeu de Bethesda est capable d'offrir des graphismes bien sympathiques lorsqu'on utilise le mode « HDR » (High Dynamic Range pour des contrastes plus grands). ATI propose sur ses cartes de la série X1X00 la capacité d'utiliser de l'antialiasing en sus du HDR, chose impossible chez nVidia. Cependant, les développeurs d'Oblivion n'ont pas senti l'intérêt d'autoriser ce cumul, allez savoir pourquoi. Du coup, ATI s'est rebellé en sortant une version « non-officielle » de ses pilotes, baptisée « Chuck Patch » qui vous permet de forcer l'antialiasing dans son panneau de contrôle. La chose se trouvait jusque-là bien cachée dans les fins fonds du site Web des Canadiens, mais cela devrait vite changer. Le patch est mûr et devrait être intégré dans les pilotes 6.9 d'ATI, prévus à la mi-septembre. En attendant, vous devrez vous contenter de la version « bêta » basée sur les pilotes de juin dernier...

Insomniaques



Vues de près, les barrettes de DDR3 ne sont pas bien différentes de celles de DDR2...

Généralement, quand on met une claque à la compétition, on aime bien prendre quelques jours pour souffler, se reposer. Parfois un peu trop : AMD a largement profité de la domination de ses Athlon 64 ces trois dernières années sans trop préparer la suite. Intel ne veut pas faire la même erreur avec le succès de ses Core 2 Duo et si l'on en croit les rumeurs, ça ne dort pas beaucoup du côté de Santa Clara. Pour l'automne, on nous promet déjà un nouveau processeur « extrême » par son prix et ses caractéristiques. Il s'agira d'un quad core cadencé à 2.66 GHz. Joli sur le papier, mais avec un intérêt limité pour des jeux qui ne sauront pas trop quoi faire de ces cœurs additionnels. L'année 2007 réservera cependant son lot de surprises avec des chipsets capables de gérer deux ports PCI Express 16X à pleine vitesse et surtout la gestion d'un nouveau type de mémoire : la DDR3. Pour les grandes lignes, il s'agit de monter en fréquence, d'augmenter la vitesse de transfert des données et de réduire la consommation électrique. Il paraît que la mode est à l'économie d'énergie chez le géant bleu... il ne leur reste plus qu'à s'attaquer au marché des puces graphiques haut de gamme. Chiche ?

Mariage de raison



Asus et Gigabyte, les deux plus gros acteurs du monde de la carte mère, ont décidé d'allier leurs forces et de former une société commune (un joint-venture). N'y voyez surtout pas une ombre de fusion, il s'agit en réalité pour Gigabyte de trouver des usines pour produire des cartes mère et des cartes graphiques. Et quand on parle d'usines, Asus s'y connaît puisque la firme mi-chinoise/mi-taiwanaise vend ses petites mains à qui le veut. Apple pour les MacBook, Sony avec la Playstation 3 et maintenant Gigabyte... À quand des réfrigérateurs signés Asus ?

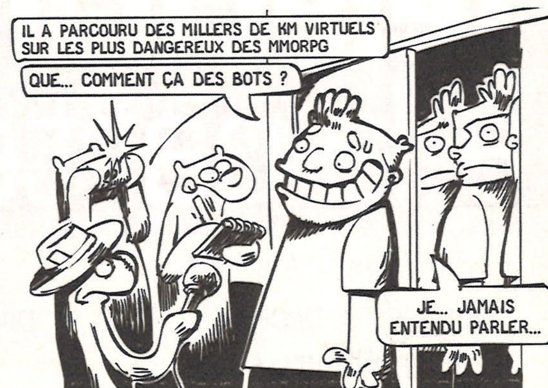


ATI Radeon X1950 XTX

GRANDE BRADERIE

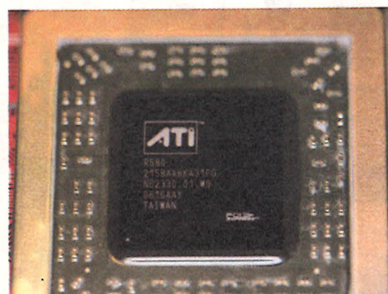
Le règne des X1900 XTX n'a que trop duré ! Elles sont en haut de la hiérarchie depuis le mois de janvier et il est temps que quelqu'un vienne les mettre à la retraite. C'est ATI qui s'y colle, sans pour autant lancer de révolution. Couper des têtes, c'est très XVIIIe siècle...

C_Wiz





Le responsable des relations presse d'ATI ne se remet toujours pas de l'annonce du rachat par AMD...



Le R580+ qui équipe les X1950 est quasi identique au R580 des X1900...

La configuration de test

Carte mère Asus P5B Deluxe (bios 0605)
Processeur Intel Core 2 Duo X6800 (2.93 GHz)
2 Go de RAM DDR2 800 (2x1 Go, CAS5)
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
Drivers nVidia 91.45
Drivers ATI 6.8



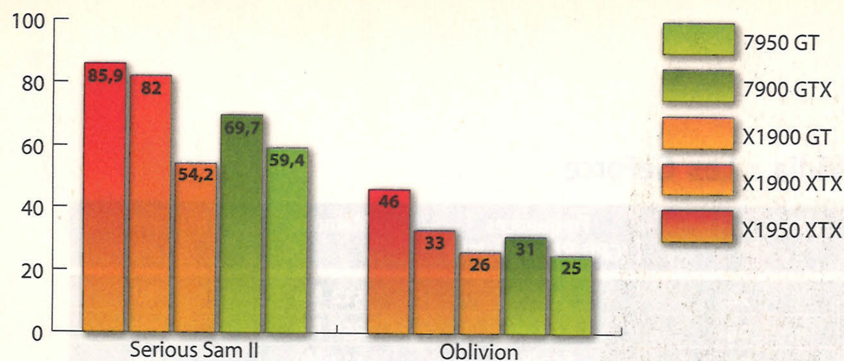
Sous la coque rouge, nous avons droit à un très lourd, mais très efficace radiateur en cuivre.

La vie est faite de grosses déceptions. On apprend par exemple que Christina Aguillera est non seulement mariée, mais, en prime, heureuse. Le genre de chose qui vous fout en l'air une journée (ou un bouclage, au choix) (ndlr : t'avais aucune chance, c'est pas grave, vieux). Pour nVidia ce sont les Radeon X1900 qui sont de véritables bêtes noires. Les GeForce 7900 GTX n'ont pas su revenir au niveau et il aura fallu une carte équipée de deux puces (la 7950 GX2) pour reprendre péniblement le dessus, tout du moins lorsque l'on se contente de parler des performances. Était-il donc nécessaire pour ATI de lancer une nouvelle carte ? Surtout quand Windows Vista et DirectX 10 sont censés pointer le bout de leur nez. Enfin, en théorie...

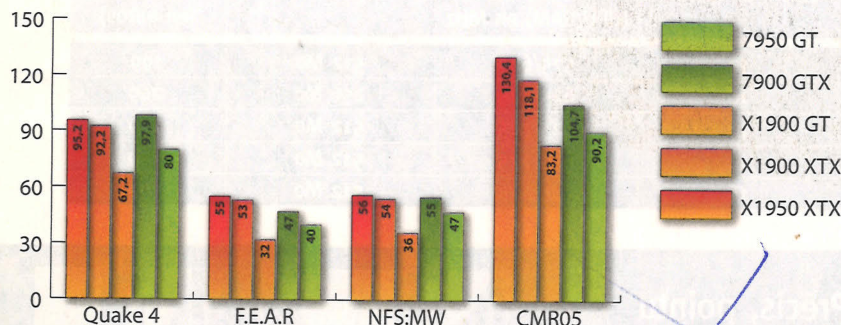
D'aventure en aventure

L'histoire se complexifie lorsqu'on situe ce lancement dans l'actualité. Le rachat des Canadiens par AMD est en bonne voie et l'on sent un peu de fébrilité chez certains mangeurs de caribous qui s'interrogent (assez logiquement) sur leur avenir. Ces préoccupations n'ont cependant aucune influence sur les sorties de produits et nous avons droit aujourd'hui, comme prévu, aux X1950 XTX. Pas de grande révolution, c'est clairement par petites touches qu'ATI a décidé de faire évoluer sa puce. Les caractéristiques sont très proches : le chip en lui-même n'a quasiment pas changé, toujours gravé en 90 nanomètres. Dans les entrailles, 48 pipelines de shaders, 8 unités dédiées à la géométrie et 16 au traitement des

textures. Du classique, c'est tout comme la grande sœur. Des modifications sur la fréquence du GPU ? Non, elle est fixée à 650 MHz, la même chose que la X1900 XTX. Allez, je vous donne la première différence : la mémoire change. Il ne s'agit pas d'un simple bond de quelques mégahertz, on passe de la GDDR3 à la GDDR4.
À chaque génération de carte 3D, ATI est généralement le premier à employer les nouvelles puces mémoire. Il n'y a pas de miracle là-dessous puisque les Canadiens comptent dans leurs rangs Joe Macri. Ce monsieur est haut placé dans le JEDEC, l'organisme qui s'occupe de développer les standards de Ram. Il était en l'occurrence à la tête des comités GDDR3 et GDDR4. Pour cette dernière, deux objectifs : tout d'abord augmenter la vitesse (pour améliorer la bande passante disponible) et réduire la consommation électrique. Les GPUs modernes pompent énormément d'énergie et plus on est capable d'en économiser côté mémoire, et plus on peut en consommer sur la puce. Du coup, avec une réduction de 30% des watts avalés, c'est un peu la fête à la maison. C'est tout aussi intéressant du côté des fréquences puisqu'on atteint le gigahertz pour une bande passante de 64 Go par seconde.



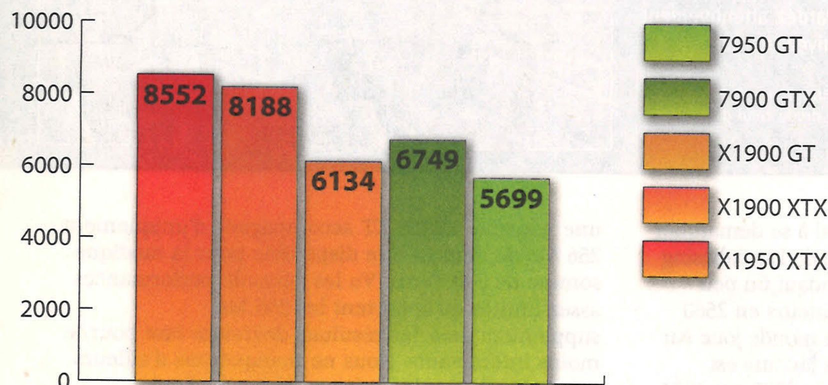
Jeux en 1600 par 1200 utilisant le HDR, Antialiasing désactivé, Filtrage Anisotrope 8x



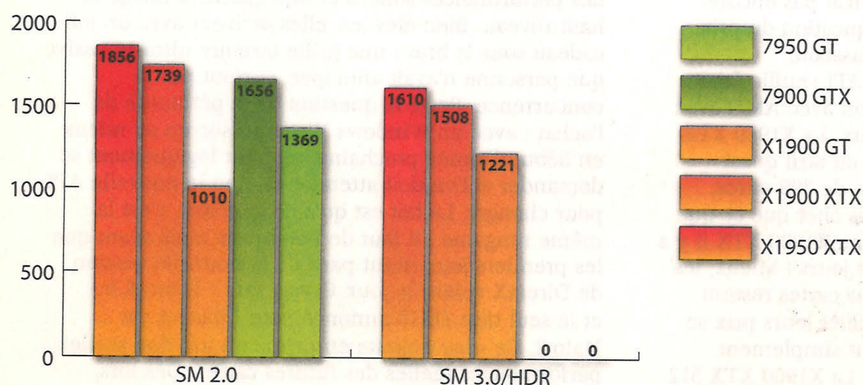
Jeux en 1600 par 1200, Antialiasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x

Mauvaise réponse...

nVidia aura annoncé sa contre-attaque quand vous lirez ces lignes, sous la forme de la GeForce 7950 GT. Mais ne vous laissez pas tromper par son nom, il s'agit en réalité d'une 7900 GTX dont les fréquences ont été abaissées à 550 MHz pour le GPU et 700 MHz pour la Ram (contre 650 et 800 pour la GTX). Elle est équipée de 512 Mo de Ram ce qui va rendre la tâche assez compliquée à nVidia : c'est du côté de la X1900 XT 256 Mo que la compétition va être la plus rude et elle ne semble pas, pour l'instant, au niveau. L'Américain devra annoncer une baisse de prix sur l'ensemble de sa gamme s'il souhaite rester compétitif. À suivre...



3D Mark 2005, Scores en 1600 par 1200, Antialiasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x



3D Mark 2006, Scores en 1600 par 1200, Antialiasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x

Les GeForce ne supportant pas l'antialiasing en sus du HDR, leur score est de 0.

Enjoy the silence ! L'autre grande nouveauté se trouve au niveau du système de refroidissement. Ceux qui ont eu la chance de côtoyer les X1900 le savent, leur puissance a un prix, celui de la tranquillité de ses cages à miel. Si bien qu'il était très commun d'acheter un joli radiateur additionnel chez Zalman pour compenser. Contrairement à ce que l'on pouvait croire, cela n'avait pas rendu sourds les petits gars d'ATI qui ont décidé de bosser sur une solution. Enfin, plus exactement d'aller en chercher une ailleurs. C'est du côté d'Artic Cooling qu'ils ont trouvé leur bonheur, société suisse qui s'est spécialisée depuis quelque temps dans les produits de refroidissement. Alors, forcément, c'est un véritable choc à l'allumage, au point que l'on regarde au début si le ventilateur tourne. Il nous rappellera son existence lorsque nous lancerons une application 3D bien gourmande. En pratique, c'est probablement la carte la plus silencieuse de notre comparatif en mode 2D, la 7900 GTX reste cependant un poil moins bruyante en mode 3D. Bref, de ce côté, c'est du tout bon.
Et les performances dans tout cela ? Malgré le peu de modifications apportées, elles sont bel et bien au rendez-vous, certains jeux en profitant beaucoup plus que d'autres. Cela va de 40% dans les scènes les plus gourmandes d'Oblivion à 3% dans un Quake 4. Du côté des benchs, je me suis contenté d'une résolution de 1600 par 1200, ce qui limite les gains sur un certain nombre de titres de notre panel. C'est un peu la force et la faiblesse de ces cartes très haut de gamme, dans les

La gamme nVidia : Les GeForce

	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de texture	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix annoncé (en euros)
7950 GT	8	24	24	550/700	512 Mo	ND
7900 GT	8	24	24	450/660	256 Mo	299
7900 GTX	8	24	24	650/800	512 Mo	469
7950 GX2	16	48	48	500/600	512 Mo	629

La gamme ATI : Les Radeon

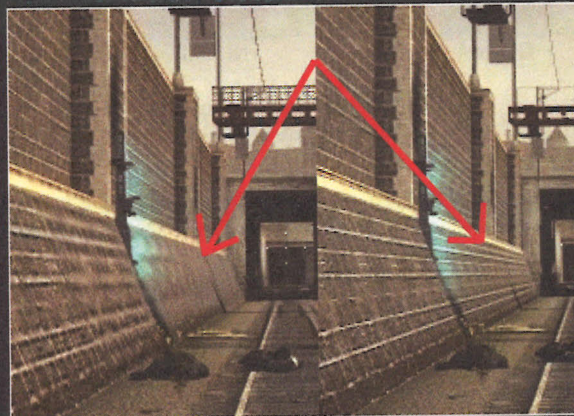
	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de texture	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix annoncé (en euros)
X1900 GT	8	36	12	575/600	512 Mo	199
X1900 XT	8	48	16	625/725	256 Mo	249
X1900 XT	8	48	16	625/725	512 Mo	299
X1900 XTX	8	48	16	650/775	512 Mo	329
X1950 XTX	8	48	16	650/1000	512 Mo	399



Quand il ne fait pas sa starlette, Joe Macri développe les nouveaux standards de mémoire au sein du JEDEC.

Précis, pointu

Au-delà des performances pures, les cartes d'ATI disposent de deux avantages sur leurs rivales. Je vous en parle souvent, il s'agit tout d'abord d'un antialiasing programmable pour éviter les effets d'escalier. S'y ajoute un algorithme de filtrage anisotrope beaucoup plus élégant que les autres. Pour vous donner une petite idée de la différence que ces deux éléments peuvent créer, regardez attentivement le mur du bas (suivez les flèches !)...



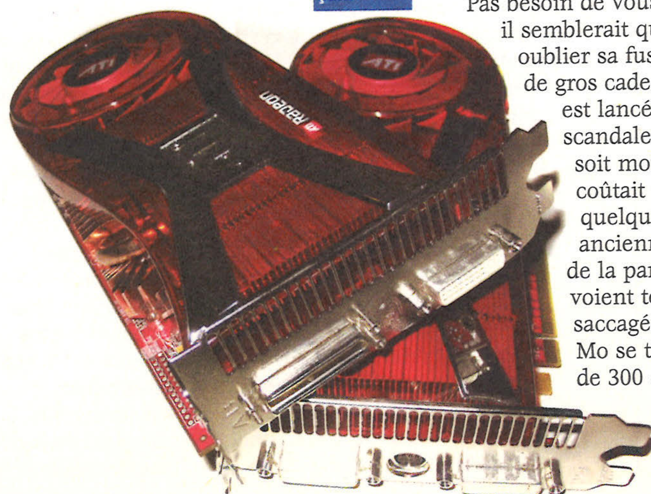
À gauche, le filtrage des GeForce 7900, à droite celui des X1900...

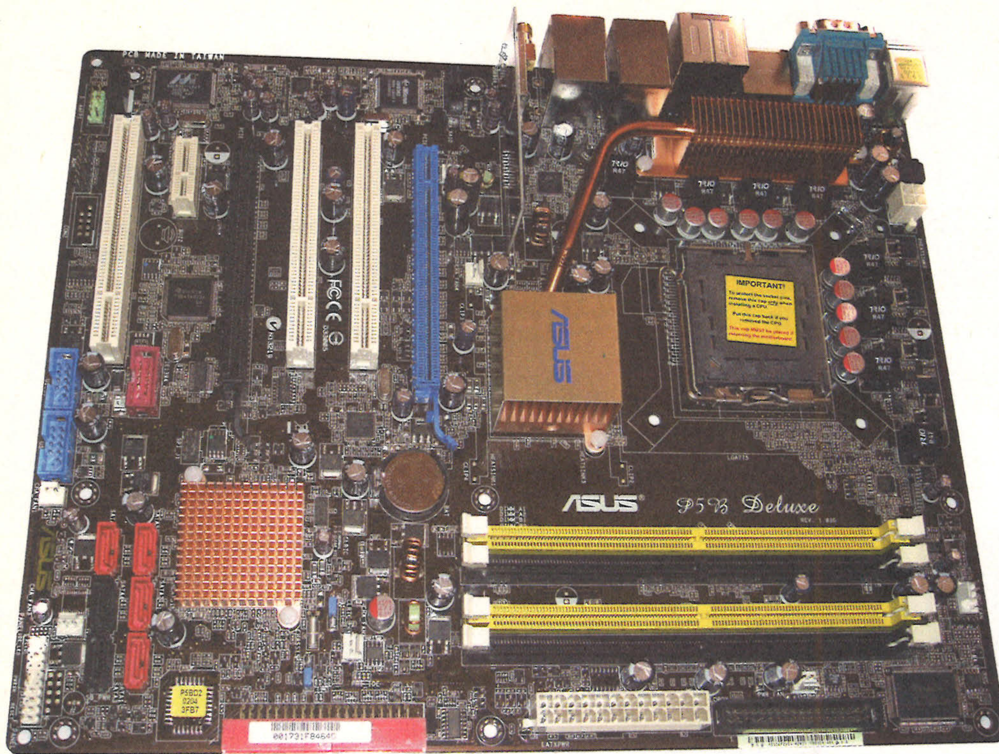
résolutions trop basses, elles ont du mal à se démarquer de la concurrence, même si on cumule de l'antialiasing et un filtrage anisotrope. Il serait cependant un peu hypocrite de vous livrer des chiffres flatteurs en 2560 par 1600 en sous-entendant que tout le monde joue sur un 30 pouces, alors que la majorité des joueurs est limitée par son écran au très raisonnable 1280 par 1024.

C'est si bon comme ça...

Le tableau paraît idyllique, un peu trop peut-être ? C'est que je n'ai pas encore abordé la douloureuse question du prix. Pas besoin de vous asseoir, il semblerait qu'ATI veuille faire oublier sa fusion avec AMD avec de gros cadeaux. La X1950 XTX est lancée au tarif quasi scandaleux de 399 euros, soit moins cher que ce que coûtait une X1900 XTX il y a quelques jours ! Mieux, les anciennes cartes restent de la partie et leurs prix se voient tout simplement saccagés. La X1900 XTX 512 Mo se trouve aux alentours de 300 euros, la X1900 GT prend sa place à 199 euros et, accrochez-vous bien, une nouvelle X1900 XT accompagnée d'uniquement 256 Mo de Ram va être disponible pour la modique somme de 249 euros. Vu les gains de performances assez limités qu'apportent les 256 Mo supplémentaires, les résultats devraient être pour le moins intéressants. Nous ne manquerons d'ailleurs pas de le vérifier le mois prochain. Au final, le lancement des X1950 est rempli de bonnes surprises. Sans révolutionner le genre, elles offrent des performances solides et une qualité d'image de haut niveau. Bien élevées, elles arrivent avec un joli cadeau sous le bras : une grille tarifaire ultra-agressive que personne n'avait anticipée, surtout pas la concurrence. Reste la question de la pérennité de l'achat : avec un Windows Vista qui sortira au mieux en début d'année prochaine, on peut logiquement se demander si l'on doit attendre ou non la nouvelle API pour changer. Le fait est qu'à chaque fois, c'est la même rengaine : il faut de nombreux mois avant que les premiers jeux tirant parti de la nouvelle version de DirectX voient le jour. Crysis sera « DirectX 9 » et le seul titre DX10 annoncé pour l'instant est ... Halo 2. Ce « lag » ajoute en prime un joli flou sur les performances réelles des futures cartes. Dès lors, la proposition d'ATI n'est pas dénuée de sens : si la X1950 XTX est à réserver aux passionnés, les modèles plus abordables permettront de voir venir tranquillement la prochaine guerre de tranchées que se livreront les deux frères ennemis. Bien joué.

Si l'on excepte le nouveau radiateur, les cartes sont identiques.



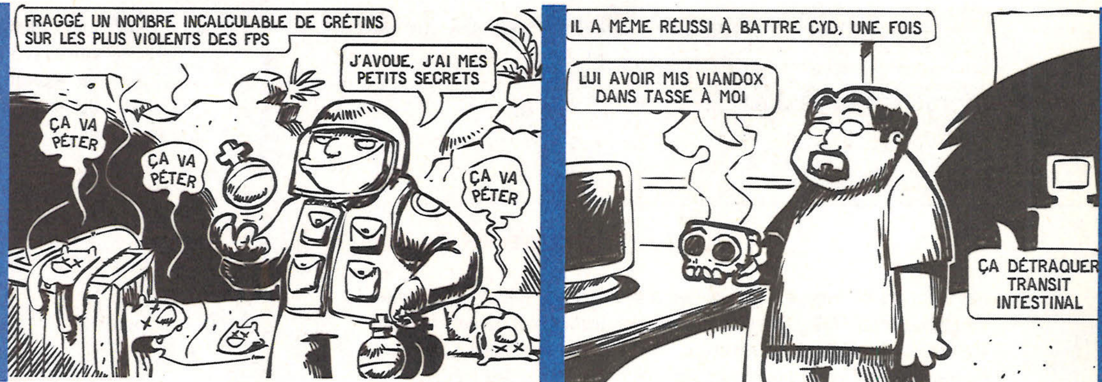


Asus P5B Deluxe

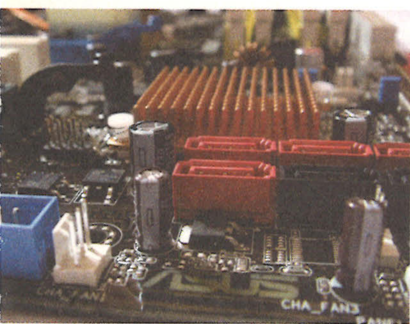
Romantique

Toujours à la pointe quand il s'agit de se différencier de ses camarades, Asus nous propose une carte mère qu'ils décrivent eux-mêmes comme « touchante » pour nos petits cœurs de geeks. Tentent-ils de nous attendrir pour mieux atteindre notre porte-monnaie ?

C_Wiz



Le monde entier n'a d'yeux que pour le Core 2 Duo, mais à l'image d'une Cendrillon des temps modernes, il n'est pas grand-chose sans sa pantoufle. Les prétendantes sont nombreuses, et l'on avait vu arriver dans un premier temps des cartes mère équipées du chipset i975X d'Intel. Pas de recyclage, les cartes étaient fraîchement pourvues des dernières recommandations en matière d'alimentation. Mais problème : il faut flasher leur BIOS pour espérer démarrer les nouvelles puces (et disposer pour ça d'un autre processeur en socket 775, ce qui n'est pas le cas de tout le monde). C'est donc avec une certaine impatience que l'on attendait des cartes mère équipées du chipset P965.



Les 6 premiers ports Serial ATA sont tous regroupés en bas de la carte mère. Pour le septième, je vous laisse chercher...

Love me tender

Ça tombe bien, c'est ce que nous propose aujourd'hui Asus avec sa P5B Deluxe. Parlons des bonnes choses comme le positionnement des composants, quasi irréprochable, ou le refroidissement totalement passif. On a le droit à deux ports PCI Express mais il sera impossible d'y faire fonctionner deux cartes en mode CrossFire, c'est la principale restriction du chipset P965. On s'en remettra. L'autre limitation du P965 tient dans son incapacité à utiliser des périphériques IDE. Rassurez-vous cependant, on dispose bien d'un connecteur géré par une puce additionnelle (JMicron). Au total, 7 ports Serial ATA sont disponibles sur la carte mère, le huitième étant de type « eSata », ou SATA externe, placé sur le panneau arrière. Il y a de quoi faire côté réseau avec deux ports Gigabit Ethernet et surtout, un petit adaptateur WiFi signé Realtek branché directement sur un connecteur USB. Son driver s'est même révélé stable, ce qui est plutôt anormal. Une des caractéristiques les plus intéressantes de la P5B tient dans son utilisation de la puce audio 1988b d'Analog Devices qui est une véritable merveille pour ceux qui relient leur PC à un ampli Home Cinema. Elle est capable d'encoder en temps réel le son de vos jeux en DTS ce qui ne manque pas de piquant. Le driver est par contre digne des pires millésimes de Creative Labs. Espérons que cela sera fixé rapidement...



Un port série 9 broches à côté d'un connecteur Serial ATA externe, choc des générations...

L'amour du risque

Mais tout cela n'a rien de très original, la grande force de la P5B est ailleurs : dans sa capacité à l'overclocking des Core 2 Duo. Et là, autant dire que c'est l'orgie. Avec le dernier BIOS en date, j'ai atteint sans forcer une fréquence de bus de 420 MHz (266 par défaut). Le tout avec une stabilité totale, chipset Intel oblige. Commercialisée aux alentours de 210 euros, la P5B Deluxe n'est pas vraiment donnée, mais son équipement est irréprochable et ses propensions à l'overclocking ont de quoi nous réchauffer le cœur. Comme quoi...

top HARD

C'est toujours la fête chez Intel qui écoule ses processeurs par palettes auprès des joueurs de nouveau acquis à leur cause. Et pendant ce temps, on fait grise mine chez AMD, même si l'arrivée des dernières-nées d'ATI leur remonte un peu le moral...

C_WIZ

Le processeur

Pas la peine de tergiverser, à moins d'avoir massivement investi dans l'architecture d'AMD, c'est un Core 2 Duo qu'il vous faut. La version 6600 était plutôt dure à dénicher cet été, mais tout rentre dans l'ordre à présent. Pour les budgets les plus serrés, les deux autres modèles ne disposent que de 2 Mo de cache mais restent tout à fait compétitifs.

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2.4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1.83 GHz/Socket 775), 180 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 300 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le moniteur

Les écrans larges deviennent de plus en plus la norme, et l'on commence à trouver des modèles très abordables. Viewsonic propose un 19 pouces panoramique assez bien senti pour un peu moins de 230 euros. Sans oublier Samsung qui est également de la partie.

Config 1 : 19 pouces CRT Hyundai Q995, environ 180 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10e), environ 230 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces CRT ViewSonic E96+SB, environ 200 euros TTC ou 19 pouces LCD Samsung 940BW (4ms, 16/10e), environ 270 euros TTC.
Config 3 : 21 pouces CRT Viewsonic P227fb, environ 500 euros TTC, ou 20 pouces LCD Dell 2007, environ 420 euros TTC.

La carte mère

Là encore, après un été tendu, les cartes mère coulent à flot, y compris celles équipées du chipset P965 d'Intel. Pour rappel : il ne gère pas directement les bons vieux ports « IDE », mais rassurez-vous, les cartes proposées dans le Top disposent toutes au moins d'un connecteur pour vos lecteurs de DVD. Trop rapides chez Intel...

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

La carte son

En attendant que Vista mette un coup de balai dans le monde des cartes son qui incluent leur propre mixeur, le monde de l'audio sur PC reste toujours aussi déprimant. Surtout quand les meilleures cartes du Top Hard supportent des fonctionnalités comme l'encodage Dolby et DTS en temps réel... Une page se tourne.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

Toute bonne config mérite un refroidissement de qualité. Si les tours à caloduc sont particulièrement à la mode (on les trouve jusque dans les Mac Pro), notre préférence va pour l'instant au bon vieux XP-90 de Thermalright pour sa simplicité d'installation et sa large compatibilité. Quant aux cartes graphiques, si Artic Cooling dispose de solutions intéressantes, Zalman reste en tête avec son VF900-Cu.

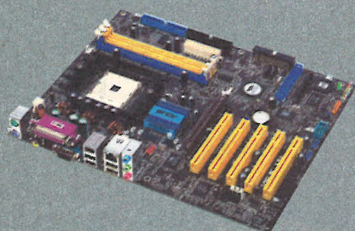
- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Je ne résiste pas à l'envie de vous parler des premiers graveurs Blu Ray qui commencent à être disponibles. Ce n'est pour l'instant pas très glorieux au point qu'il est presque miraculeux de voir une gravure arriver à son terme. Il y a encore du boulot...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

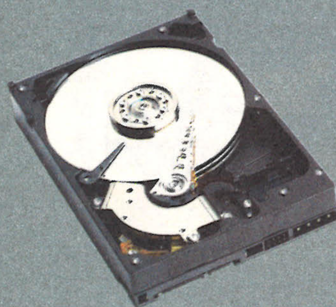




Le disque dur

Gros tassement du côté des disques durs puisque les modèles de 500 Go sont passés de plus de 300 euros avant l'été a à peine plus de 200 aujourd'hui. On restera cependant sur les modèles plus modestes : n'hésitez pas à éparpiller vos données sur plusieurs disques pour réduire les chances de crash... Ça n'arrive pas qu'aux autres !

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

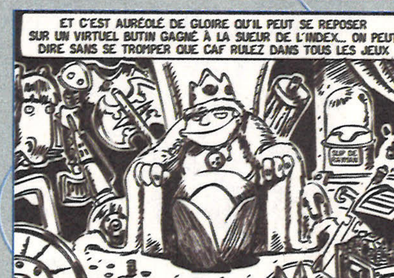


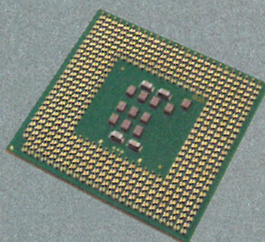
La Ram

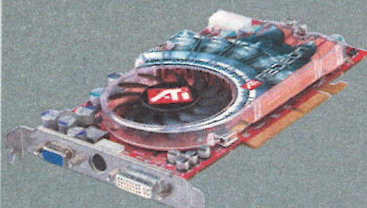
Pour rappel, si la DDR2 domine le Top, les possesseurs de cartes mère en socket 939 sont invités à les conserver. La DDR2 n'apporte qu'un très léger gain de performance par rapport à sa petite sœur, mais elle devient à la fois plus facile à trouver et moins chère. Pour le reste, préférence à la PC5300, cadencée à 667 MHz. Comptez 90 euros le Go pour une bonne marque.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 512 Mo, 667 MHz), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 1 Go, 667 MHz), environ 180 euros TTC.









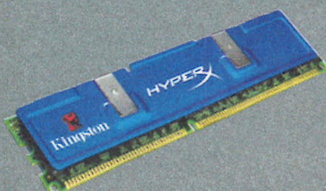
La carte vidéo

ATI fait exploser sa grille tarifaire pour notre plus grand bonheur. La bonne affaire du moment se situe au niveau de la X1900 XT équipée de « seulement » 256 Mo de Ram. Difficile de trouver un meilleur rapport qualité-prix que celui de ces « anciens » haut de gamme...

Config 1 : ATI Radeon X1900 GT 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC, GeForce 7600 GS 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1900 XT 256 Mo (PCI Express), environ 249 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 280 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1950 XT 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC.









Le routeur WiFi

Vive le WiMax ! Bon O.K., le WiFi reste pour l'instant ce qui se fait de mieux pour un usage personnel mais la nouvelle norme repoussera à la fois les débits et les distances. Les constructeurs nous préparent des choses bien alléchantes et qui sait, peut-être nous débarrasserons-nous enfin de ces satanés câbles ?

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

ET POKE ET PEEK

Avec ce numéro, la déferlante des cartes 3D commence pour de bon et Moulinex explique dans son édito que parler de « fameux bordel » n'est pas grossier si l'on considère le champ lexical dans lequel il l'utilise. Il avait raison sur tous les points.

3DFX : ça tue grave de chez grave !

2 000 francs pour une carte qui ne fait même pas de 2D. La technologie a toujours fait mal à votre banquier.

Avant que Microsoft débarque avec des DirectX/Direct3D de bonne qualité, il fallut du temps. Quand les cartes 3D pointèrent le bout de leurs connecteurs, elles furent accompagnées de librairies spécifiques. Les jeux « 3DFX » fonctionnaient en Glide, d'autres titres avec les outils destinés aux cartes PowerVR, et certains se rappelleront également des premières versions de Quake, accélérées 3D pour… Rendition Verite, le premier chip de l'époque à faire de la 2D (mal) et de la 3D. Page 28, les news chantent donc les louanges de la 3DFX à base de Voodoo Graphics, avec ses 2 Mo de RAM (whaooo !). C'était cher, ça manquait de jeux, les patchs pour ceux qui existaient avaient tendance à bien planter, mais bon sang, quelle claque ! C'est bien beau la technique, mais sans jeux, l'intérêt reste limité. Pas de souci, l'ECTS 96 avait encore le poil brillant à cette époque et les jeux présentés sentaient bon le virage technologique. Enfin certains, parce que je doute que beaucoup se souviennent d'un FPS nommé XS… Ce Salon marqua aussi la fermeture définitive du cercueil de la console 3DO. Devenu un éditeur comme les autres, cette société présentait pourtant un produit novateur : Meridian 59. Tout simplement un des premiers MMO pas trop repoussants.

GROS CALIBRE

À la page 44 du reportage ECTS, on reparle de l'arrivée de Fallout chez Interplay. Sur la demi-page d'en face, il est question d'un certain Starcraft et du serveur Battle.net. Pas de texte enflammé, rien. Pas facile de savoir si on écrit sur des jeux qui marqueront durablement les esprits, surtout lorsqu'on ne les a aperçus que rapidement sur un Salon ! Pages suivantes, Interstate 76 fera saliver les lecteurs (dont moi) et une interview de Richard Garriot à propos d'Ultima Online, qui s'apprête à sortir, prouve que Lord British avait déjà compris l'essentiel du marché online/solo en 1996. Paf, juste après, sans prévenir, Monkey Island 3 est présenté. La page a gardé mes traces de bave de l'époque… Côté tests, c'est moins brillant, mais aussi moins grave, au vu de toutes les merveilles qui vont débarquer. Close Combat (92 %) se démarque tout de même en révolutionnant les wargames et les fans d'aventure prendront leur pied avec Zork Nemesis (92 %). À la page 124, le reportage LucasArts présente Outlaws, un titre qui prouva qu'on pouvait faire du FPS avec autre chose que des aliens ou des nazis et le tout intelligemment, même avec un moteur 3D vieillot. Côté previews, encore du bon : Master of Orion 2 (les cernes d'Atomic datent de cette époque…), MechWarrior 2, Tomb Raider et Screamer 2, le jeu de rallye qui nous éloigna un peu plus des bornes d'arcades de chez Sega. Maintenant je me rappelle pourquoi ma productivité de fin 96 et 1997 fut aussi mauvaise. Du coup, j'en ai oublié de fonder Google. Tsss…

CAFÉINE

LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIR — joystick — Screamer 2 — Discworld 2 — Deux fois plus beaux, deux fois plus intéressants — Gene Wars — Creatures — Quand l'intelligence vient aux PC — Soluces — ECTS, Reportages, Previews

Test — Genewars — La haute résolution permet d'apprécier les truculentes animations des bestioles et des bâtiments. — Chaque planète propose des biotopes différents, plantes, formes de vie.

Genewars divisa les testeurs : génial pour certains, confus et pénible pour d'autres.

Dix ans après, le nouvel opus des fans de Paris/Seattle en temps réel se fait toujours attendre.

Preview — Flight Simulator pour Windows 95

fr.guildwars.com
27 octobre 2006





BULLETIN D'ABONNEMENT

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK / Service Abonnements
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

EP85

❑ **Je m'abonne par prélèvement à JOYSTICK au prix de 10,50€ par trimestre au lieu de 19,50€***

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* :
Prénom* :
Société :
Adresse* :
Code Postal* : Ville* :
Adresse email* :
Tél fixe* : Tél portable* :
Date de Naissance* : (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :

Désignation du compte à débiter :
Code banque : Code guichet :
N° de compte : Clé R.I.B. :

Etablissement teneur du compte à débiter :
Etablissement :
Adresse :
C.P. et Ville :
Date et signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par JOYSTICK

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 • N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

Future

PAIEMENT ANNUEL 11 NUMÉROS / 1 AN

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

EB85

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 11 n° à JOYSTICK au prix de 38,50€ au lieu de 71,50€***

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* :
Prénom* :
Société :
Adresse* :
Code Postal* : Ville* :
Adresse email* :
Tél fixe* : Tél portable* :
Date de Naissance* : (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future**

❑ CB n° :

Date de validité : **cryptogramme**
validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

Future